

**SURAT PERJANJIAN PENUGASAN PELAKSANAAN  
HIBAH PENELITIAN BAGI DOSEN PERGURUAN TINGGI SWASTA  
DI LINGKUNGAN KOPERTIS WILAYAH IV  
TAHUN ANGGARAN 2016**

Nomor	: <b>2703</b> /K4/KM/2016
Tanggal	: <b>27</b> Mei 2016

Antara

**KOORDINASI PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH IV  
DIREKTORAT JENDERAL RISET DAN PENGEMBANGAN  
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

Dengan

**Ketua LPPM  
Universitas Kristen Maranatha**

**Jumlah dana sebesar Rp. 1.494.000.000,-  
Satu milyar empat ratus sembilan puluh empat juta**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**KOORDINASI PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH IV**

Jalan Penghulu Haji Hasan Mustafa No. 38 Bandung - 40124  
Telp. (022) 7275630, 7274377, Fax. (022) 7207812  
Laman: [www.kopertis4.or.id](http://www.kopertis4.or.id) – email: [sisinfo\\_kopwil4@yahoo.com](mailto:sisinfo_kopwil4@yahoo.com)

**SURAT PERJANJIAN PENUGASAN PELAKSANAAN HIBAH  
PENELITIAN BAGI DOSEN PERGURUAN TINGGI SWASTA  
TAHUN ANGGARAN 2016  
Nomor : 2403 /K4/KM/2016**

Pada hari ini **Jumat** tanggal 27 bulan Mei tahun Dua Ribu Enam Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. **Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc** : Kuasa Pengguna Anggaran Kopertis Wilayah IV Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang berkedudukan di Bandung berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor No. 222/MPK.A4/KP/2013 tanggal 24 Juni 2013 untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
2. **Prof. Dr. dr. Susy Tjahjani, M.Kes.** : Ketua LPPM Universitas Kristen Maranatha yang berkedudukan di **Bandung** dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Perguruan Tinggi tersebut untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

Perjanjian penugasan ini berdasarkan kepada :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan dan Tanggung Jawab Keuangan Negara.
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
6. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4916):
7. Peraturan Presiden Nomor 7 Tahun 2015 tentang Organisasi Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 8);
8. Peraturan Presiden Nomor 13 Tahun 2015 tentang Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 14);
9. Keputusan Presiden Nomor 121/P Tahun 2014 tentang Pembentukan Kementerian dan Pengangkatan Menteri Kabinet Kerja Periode 2014-2019;
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2015, tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi;
11. Keputusan Direktur Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Nomor 0299/E3/2016 tentang Penerima Hibah Penelitian dan Pengabdian Masyarakat di Perguruan Tinggi Tahun 2016;
12. Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2016 tanggal 7 Desember 2015.

**PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Hibah Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat diatur dalam Pasal-Pasal berikut :

## Pasal 6

- (1) **PIHAK KEDUA** harus menyampaikan Surat Pernyataan telah menyelesaikan seluruh pekerjaan yang dibuktikan dengan pengunggahan pada SIMLITABMAS.
  - a. Catatan harian dan penggunaan dana 30%, pada tanggal **15 Oktober 2016**
  - b. Catatan akhir, laporan keuangan 100%, capaian hasil, poster, artikel ilmiah dan profile, pada tanggal **31 Oktober 2016**
- (2) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Hibah Program Penelitian telah berakhir, **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya dan atau terlambat mengirim laporan Kemajuan dan atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi denda sebesar 1 ‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen), terhitung dari tanggal jatuh tempo sebagaimana tersebut pada ayat (1),(2) dan (3), yang terdapat dalam Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian bagi Dosen Perguruan Tinggi Swasta Tahun Anggaran 2016.
- (3) Peneliti/Pelaksana Hibah Penelitian yang tidak hadir dalam kegiatan Monitoring dan Evaluasi serta Seminar Hasil Hibah Penelitian tanpa pemberitahuan sebelumnya ke Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, maka Pelaksana Hibah Penelitian tidak berhak menerima sisa dana penugasan tahap kedua sebesar 30%. **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penugasan 30% yang telah diterima ke Kas Negara.
- (4) Denda sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disetorkan ke Kas Negara dan menyerahkan foto copy bukti pengembalian Dana ke Kas Negara yang telah divalidasi oleh KPPN setempat kepada **PIHAK PERTAMA**.

## Pasal 7

- (1) Laporan hasil Hibah Penelitian sebagaimana tersebut pada pasal 6 ayat (1) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
  1. Bentuk/ukuran kertas A4;
  2. Warna cover (d disesuaikan dengan ketentuan di perguruan tinggi masing-masing);
  3. Di bawah bagian kulit ditulis:

Dibiayai oleh  
Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan  
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian  
Nomor: 105/SP2H/PPM/DRPM/II/2016, tanggal 17 Februari 2016
- (2) Softcopy laporan hasil Hibah Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (1) harus diunggah ke SIM-LITABMAS sedangkan hardcopy wajib disimpan oleh **PIHAK KEDUA**.

## Pasal 8

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** berhenti dari jabatannya, sebelum pelaksanaan perjanjian ini selesai, maka **PIHAK KEDUA** wajib menyerah terimakan tanggung jawabnya kepada pejabat baru yang menggantikannya.
- (2) Apabila setiap ketua pelaksana penelitian di perguruan tinggi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (1) tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana penelitian yang merupakan salah satu anggota tim setelah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan;

- (3) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 maka harus mengembalikan dana yang telah diterimanya ke Kas Negara serta menyerahkan fotocopy bukti pengembalian ke kas Negara yang telah divalidasi oleh KPPN setempat kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 dijumpai adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidak jujuran/itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka kegiatan Penelitian tersebut dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib melaporkan ke **PIHAK PERTAMA** dan mengembalikan dana Penelitian yang telah diterima ke Kas Negara serta menyerahkan fotocopy bukti pengembalian ke kas Negara yang telah divalidasi oleh KPPN setempat kepada **PIHAK PERTAMA**.

#### Pasal 9

**PIHAK KEDUA** berkewajiban memungut dan menyetor pajak ke kantor pelayanan pajak setempat yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa:

1. pembelian barang dan jasa dikenai PPN sebesar 10% dan PPh 22 sebesar 1,5%;
2. belanja honorarium dikenai PPh Pasal 21 dengan ketentuan:
  - a. 5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III, serta 6% bagi yang tidak memiliki NPWP;
  - b. untuk golongan IV sebesar 15%; dan
3. pajak-pajak lain sesuai ketentuan yang berlaku.

#### Pasal 10

- (1) Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan Penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Hasil Penelitian berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari kegiatan ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada institusi/lembaga/masyarakat melalui Surat Keterangan Hibah.

#### Pasal 11

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses Hukum yang berlaku dengan memilih domisili Hukum di Pengadilan Bandung.
- (2) Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan diatur kemudian oleh kedua belah pihak.

#### Pasal 12

Surat Perjanjian Pelaksanaan ini dibuat rangkap 3 (tiga) bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya materai dibebankan kepada **PIHAK KEDUA**.

**PIHAK PERTAMA**



Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc.  
NIP. 195609141986011001

**PIHAK KEDUA**



Prof. Dr. dr. Sus. Tabiani, M.Kes.  
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
KOORDINASI PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH IV

Tahun Anggaran : 2016  
Nomor Bukti :  
Mata Anggaran :

KUITANSI

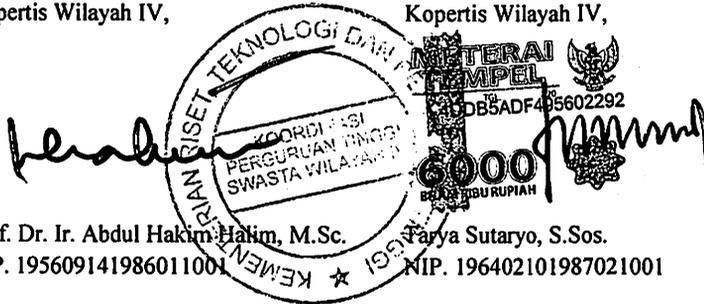
Sudah terima dari : KUASA PENGGUNA ANGGARAN KOPERTIS WILAYAH IV  
Uang sebesar : == Rp. 1.045.800.000,-==  
(dengan huruf) Satu milyar empat puluh lima juta delapan ratus ribu rupiah.  
Untuk pembayaran : Biaya Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016 Tahap I (Satu) sebesar 70%, sesuai SP3  
No. ~~2103~~ K4/KM/2016

Rp. 1.045.800.000,-

Kuasa Pengguna Anggaran  
Kopertis Wilayah IV,

Bendahara Pengeluaran  
Kopertis Wilayah IV,

Bandung, 22 Mei 2016  
Ketua LPPM  
Universitas Kristen Maranatha,



Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc.  
NIP. 195609141986011001

Farya Sutaryo, S.Sos.  
NIP. 196402101987021001



Prof. Dr. dr. Susy Cahyani, M.Kes.

LEMBAGA PENELITIAN  
DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
KOORDINASI PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH IV

Tahun Anggaran : 2016  
Nomor Bukti :  
Mata Anggaran :

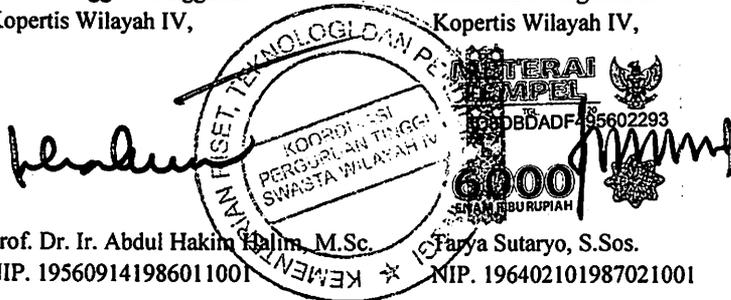
KUITANSI

Sudah terima dari : KUASA PENGGUNA ANGGARAN KOPERTIS WILAYAH IV  
Uang sebesar : == Rp. 448.200.000,-==  
(dengan huruf) Empat ratus empat puluh delapan juta dua ratus ribu rupiah.  
Untuk pembayaran : Biaya Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016 Tahap II (Dua) sebesar 30%, sesuai SP3 No. 2103/K4/KM/2016

Rp. 448.200.000,-

Kuasa Pengguna Anggaran  
Kopertis Wilayah IV,

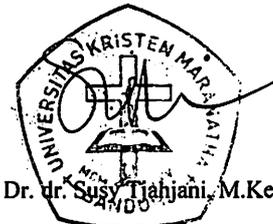
Bendahara Pengeluaran  
Kopertis Wilayah IV,



Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc.  
NIP. 195609141986011001

Farya Sutaryo, S.Sos.  
NIP. 196402101987021001

Bandung, 22 Mei 2016  
Ketua LPPM  
Universitas Kristen Maranatha,



Prof. Dr. dr. Susy Tjahjani, M.Kes.

LEMBAGA PENELITIAN  
DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT

Berita Acara ini dibuat rangkap 3 (tiga) untuk dipergunakan sesuai dengan keperluan.

**PIHAK PERTAMA**

Kuasa Pengguna Anggaran  
Kopertis Wilayah IV,



Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc.  
NIP. 195609141986011001

**PIHAK KEDUA**

Ketua LPPM  
Universitas Kristen Maranatha,



Prof. Dr. dr. Susy Jahjani, M.Kes.

LEMBAGA PENELITIAN  
DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT

**SURAT PERNYATAAN TANGGUNGJAWAB MUTLAK  
PENUGASAN PELAKSANAAN HIBAH PENELITIAN TAHUN 2016**

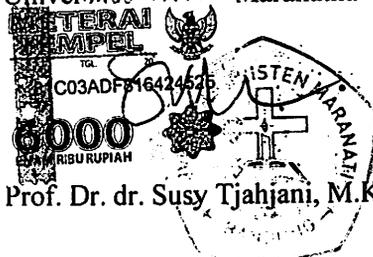
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. dr. Susy Tjahjani, M.Kes.  
Jabatan : Ketua LPPM  
Institusi : Universitas Kristen Maranatha  
No. SP3 : /K4/KM/2016  
Jumlah Judul : 27 Judul  
Jumlah Dana : Rp. 1.494.000.000,-

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Bertanggungjawab mutlak dalam pembelanjaan dana Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016 dan berkewajiban untuk menyimpan semua bukti-bukti pengeluaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan;
2. Berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan ke Kas Negara;
3. Bertanggungjawab penuh atas data administrasi pelaksana penerima dana Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016.
4. Berkewajiban untuk menindaklanjuti dan mengupayakan hasil Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016 yang dilakukan terlaksana secara efektif dan efisien;
5. Berkewajiban untuk menyimpan hardcopy dan softcopy Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun 2016.

Bandung,  
Ketua LPPM  
Universitas Kristen Maranatha



Prof. Dr. dr. Susy Tjahjani, M.Kes.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN  
DAN PENGABDIAN KEPADA  
MASYARAKAT

Lampiran Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian Tahun Anggaran 2016

No.ior SP3 : **2403** /KA/KM/2016  
 Perguruan Tinggi : Universitas Kristen Maranatha  
 Nomor DIPA : SP DIPA-042.06.1.401516/2016  
 Tanggal DIPA : 07 Desember 2015  
 Unit Organisasi : Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta Wilayah IV  
 Lembaga : Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

NO	NAMA	JUDUL	SKEMA	100%	70%	30%
1	DANIEL SETIADIKARUNIA	Perancangan Deskriptor Ciri-Lokal Baru untuk Ekstraksi Ciri Citra Wajah dan Citra Rambut Darah dalam Mengenali Identitas Seseorang	Penelitian Fundamental	50.000.000	35.000.000	15.000.000
2	WAHYU WIDOWATI	Human Mesenchymal Stem Cells-Condition Medium (hMSCs-CM)dari Wharton's Jelly sebagai Induksi Apoptosis pada Cancer Stem Cells (CSCs)	Penelitian Kompetensi	112.000.000	78.400.000	33.600.000
3	P LINDAWATI SEWU	PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PARA PIHAK DALAM WARALABA MENYONGSONG TERBENTUKNYA MASYARAKAT EKONOMI ASEAN	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
4	JOHANNES IBRAHIM KOSASIH	Penerapan Dual Banking System dalam Praktik Perbankan di Indonesia Menyongsong Terbentuknya Masyarakat Ekonomi ASEAN	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
5	RITA TJOKROPRANOTO	MEKANISME SINERGISME Bacillus thuringiensis.var.Israeliensis DENGAN Bacillus sphaericus 2362 SEBAGAI KONTROL VEKTOR FILARIASIS LIMFATIK MENGATASI MUTASI GEN Cqm1	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
6	TAN LIE ING	Pengaruh Penggunaan Ps Ball Terhadap Balok Beton Bertulang Dengan Pembebanan Monotonik Dan Pembebanan Siklik	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
7	SUSY TJAHJANI	PENGEMBANGAN OBAT ANTIMALARIA KOMBINASI BERBASIS HERBAL CURCUMIN DAN EKSTRAK/ FRAKSI KULIT MANGGIS DALAM TERAPI MALARIA UNTUK MENCEGAH RESISTENSI OBAT	Penelitian Kompetensi	112.000.000	78.400.000	33.600.000
8	ANANG KRISTIANTO	Perkuatan Kolom Beton Bertulang Bangunan Rumah Tinggal Tahan Gempa dengan Menggunakan Pen-Binder	Penelitian Fundamental	60.000.000	42.000.000	18.000.000
9	HENKY LISAN SUWARNO	Intensi Kewirausahaan Mahasiswa Pada Universitas-Universitas Di Indonesia	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
10	OLGA CATHERINA PATTIPAWAEJ	Pemodelan Bangunan Pemecah Gelombang Sisi Miring	Penelitian Fundamental	60.000.000	42.000.000	18.000.000
11	NOVIE THERESIA BR PASARIBU	PENGENALAN MANUSKRIP AKSARA BATAK TOBA MENGGUNAKAN JARINGAN SYARAF TIRUAN	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
12	LUSIANA DARSONO	Ekstrak Kulit Manggis dan Senyawa-senyawa Xanthone Sebagai Bahan Antiinflamasi Secara Ex Vivo Pada Sel RAW 264.7Antidislipidemia Secara In Vivo Pada Tikus Aterosklerosis	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
13	ROSIDA TIURMA MANURUNG	Pemerolehan Bahasa pada Anak 4-5 Tahun dengan Terapi HI - Tech	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
14	MEILINAH HIDAYAT	AKTIVITAS EKSTRAK ETANOL BUI KEDELAI (Glycine max Lmerr) VARIETAS DETAM 1, DAUN JATI BELANDA (Guazuma ulmifolia) dan KOMBINASINYA SEBAGAI ANTI OBESITAS MELALUI INHIBISI ENZIM LIPASE PANKREAS DAN ANTIADIPOGENESIS SECARA IN	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
15	ANNY NURBASARI	Analisis Branding Kota Bandung	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
16	TIMBUL HAMONANGAN SIMANJUNTAK	Pencapaian Keadilan Sosial Melalui Penguatan Kapasitas Fiskal dan Kinerja Keuangan Daerah Berbasis Desentralisasi Fiskal pada Kabupaten/Kota di Jawa Timur	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
17	RATNA WIDIASTUTI	FAKTOR KEPERIBADIAN PENENTU PERILAKU CYBERLOAFING PADA MAHASISWA PERGURUAN TINGGI DI INDONESIA	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
18	CINDRAWATY LESMANA	Pengujian tekan elemen struktur kayu dengan inovasi pembalik beban sebagai alat tambahan Universal Testing Machine (UTM)	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
19	SE TIN	PENGARUH KEMAMPUAN MANAJERIAL, KEMAMPUAN PENGENDALIAN INTERNAL DAN KONDISI EKONOMI MAKRO TERHADAP KUALITAS LABA: STUDI PADA PERUSAHAAN GO PUBLIC DI INDONESIA	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
20	ROBBY YUSSAC TALLAR	STUDI PERBANDINGAN PERILAKU KUAT GESER CAMPURAN PASIR DAN TANAH RESIDUAL TROPIS YANG DIPADATKAN	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
21	MARCELLIA SUSAN	Kualitas Pelayanan Kesehatan Rumah Sakit Umum Kelas A di Bandung sebagai Bagian Pelayanan Masyarakat	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
22	DIANA KRISANTI JASAPUTRA	POTENSI PENGEMBANGAN BROKOLI SEBAGAI AGEN ANTIMUTAGENIK RESEPTOR NKG2DUNTUK MENCEGAH KANKER	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
23	HENNDY GINTING	PERAN FAKTOR-FAKTOR KEPERIBADIAN DALAM HUBUNGAN ANTARA RELIGIOSITAS DAN MAKNA HIDUP	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
24	NOVI	ANALISIS PENGARUH GETARAN TERHADAP KONSENTRASI PEKERJA	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
25	YOSAFAT AJI PRANATA	PENGEMBANGAN STRUKTUR KOMPOSIT KAYU-BETON BERTULANG UNTUK BANGUNAN TAHAN GEMPA	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
26	ERWANI MERRY SARTIKA	PERANCANGAN DAN REALISASI ROBOT HUMANOID AUTONOMOUS	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
27	MULIADY	Prototip UAV untuk Pencarian Korban Bencana dan Pemetaan Wilayah Bencana	Penelitian Hibah Bersaing	50.000.000	35.000.000	15.000.000
				1.494.000.000	1.045.800.000	448.200.000

Bandung, Mei 2016  
 Kuasa Pengguna Anggaran  
 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
 PERGURUAN TINGGI SWASTA WILAYAH IV  
 Prof. Dr. Ir. Abdul Hakim Halim, M.Sc  
 NIP 195609141986011001

## **Pasal 1**

- (1) **PIHAK PERTAMA** memberi tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk mengkoordinir dan sebagai penanggungjawab Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian yang dilakukan oleh dosen perguruan tinggi di **Universitas Kristen Maranatha**.
- (2) **PIHAK KEDUA** bertanggungjawab penuh atas pelaksanaan, administrasi dan keuangan atas pekerjaan/kegiatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan berkewajiban menyimpan semua bukti-bukti pengeluaran serta dokumen pelaksanaan lainnya.
- (3) Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) sebanyak 27 (Dua puluh tujuh) judul dengan total dana sebesar **Rp. 1.494.000.000,- (Satu milyar empat ratus sembilan puluh empat juta)** dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2016 tanggal 7 Desember 2015.
- (4) Daftar nama ketua pelaksana, judul, dan besarnya biaya setiap judul yang telah disetujui untuk didanai tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Surat Perjanjian ini.

## **Pasal 2**

- (1) **PIHAK PERTAMA** memberikan dana untuk kegiatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sebesar **Rp. 1.494.000.000,- (Satu milyar empat ratus sembilan puluh empat juta)** yang dibebankan kepada DIPA Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2016 tanggal 7 Desember 2015.
- (2) Dana pelaksanaan Hibah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a) Pembayaran Tahap Pertama sebesar 70% dari total bantuan dana kegiatan yaitu  $70\% \times \text{Rp. 1.494.000.000,-} = \text{Rp. 1.045.800.000,-}$  (Satu milyar empat puluh lima juta delapan ratus ribu)
  - b) Pembayaran Tahap Kedua/Terakhir sebesar 30% dari total bantuan dana kegiatan yaitu  $30\% \times \text{Rp. 1.494.000.000,-} = \text{Rp. 448.200.000,-}$  (Empat ratus empat puluh delapan juta dua ratus ribu), dibayarkan setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah ke **SIM-LITABMAS** selambat-lambatnya tanggal **15 Juli 2016** dokumen di bawah ini:
    1. Catatan harian dan laporan penggunaan anggaran 70%
    2. Laporan kemajuan pelaksanaan pekerjaan
- (3) **PIHAK KEDUA** bertanggungjawab mutlak dalam pembelanjaan dana tersebut pada ayat (1) sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui dan berkewajiban untuk menyimpan semua bukti-bukti pengeluaran sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan ke Kas Negara
- (5) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyampaikan foto copy bukti pengembalian Dana ke Kas Negara yang telah divalidasi oleh KPPN setempat kepada **PIHAK PERTAMA**.

### Pasal 3

- (1) Dana Hibah Penelitian sebagaimana dimaksud Pasal 2 ayat (1) dibayarkan kepada Institusi/Lembaga Perguruan Tinggi sebagai berikut :

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Kristen Maranatha  
Nomor Rekening : 0023653578  
Nama penerima pada rekening : YPTK Maranatha  
Nama Bank : BNI  
Alamat Bank : Jl. Perintis Kemerdekaan No. 3  
Kota : Bandung  
NPWP Perguruan Tinggi : 01.210.846.0-441.000

- (2) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggungjawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam mengisi data lembaga, nama bank, nomor rekening, alamat, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

### Pasal 4

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk membuat Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Hibah Penelitian dengan masing-masing ketua pelaksana untuk pengaturan hak dan kewajiban setiap pelaksana di lingkungan perguruan tingginya yang berisi antara lain: nama pelaksana, judul penelitian, jumlah dana hibah, tatacara/termin pembayaran, waktu pelaksanaan, batas akhir pelaporan penugasan dan penggunaan keuangan, dan sanksi.
- (2) Penilaian kemajuan pelaksanaan hibah penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, setelah ketua pelaksana munggah laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan ke SIM-LITABMAS, dengan berpedoman kepada prinsip-prinsip dan atau kaidah Program Penelitian.
- (3) Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan hibah penelitian dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan

### Pasal 5

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menindaklanjuti dan mengupayakan Hibah Penelitian yang dilakukan dosen untuk memperoleh paten dan/atau publikasi ilmiah untuk setiap judul-judul Hibah Penelitian sebagaimana dimaksud Pasal 1 ayat (1).
- (2) Perolehan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimanfaatkan sebesar-besarnya untuk pelaksanaan tridharma perguruan tinggi;
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan perolehan paten dan/atau publikasi ilmiah seperti yang dimaksud pada ayat (1) secara berkala kepada **PIHAK PERTAMA** pada setiap akhir Tahun Anggaran berjalan.

**LAPORAN AKHIR**  
**PENELITIAN PRODUK TERAPAN**



**PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK 4-5 TAHUN**  
**DENGAN TERAPI *HI-TECH***

**Tahun ke-2 dari Rencana 2 Tahun**

**Peneliti Utama : Dr. Rosida Tiurma Manurung, M. Hum. NIDN 04-1910-6702**

**Anggota : Dr. Yuspendi, M.Psi., M.Pd., Psikolog. NIDN 04-0507-7501**

**Dibiayai oleh:**

Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi

Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan, Hibah Penelitian Produk Terapan

Nomor.: 105/SP2H/PPM/DRPM/II/2016, Tanggal 17 Februari 2016

**UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA**

**NOVEMBER 2016**



### HALAMAN PENGESAHAN

<b>Judul Penelitian</b>	: Pemerolehan Bahasa pada Anak 4-5 Tahun dengan Terapi <i>Hi-Tech</i> (Tahun ke-2)
<b>Ketua Peneliti</b>	
a. Nama Lengkap	: Dr. Rosida Tiarma Manurung, M.Hum.
b. NIDN	: 0419106702
c. Jabatan Fungsional	: Lektor Kepala
d. Program Studi	: Magister Psikologi/Fakultas Psikologi
e. Nomor HP	: 08112257977
f. Alamat surel (e-mail)	: rosdatm@gmail.com
<b>Anggota Peneliti</b>	
a. Nama Lengkap	: Dr. Yuspendi, M.Psi., M.Pd., Psikolog
b. NIDN	: 0405077501
c. Perguruan Tinggi	: Universitas Kristen Maranatha
<b>Tahun Pelaksanaan</b>	: Tahun ke - 2 dari rencana 2 Tahun
<b>Penelitian Tahun Ke</b>	: 2 (dua)
<b>Biaya Tahun Berjalan</b>	: Rp. 50.000.000,-
<b>Biaya Keseluruhan</b>	: Rp. 100.000.000,-



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi,  
(Dr. Dra. O. Irene Prameswari Edwina, M.Si.)  
NIK: 310033

Bandung, 01 November 2016

Ketua Peneliti

(Dr. Rosida Tiarma Manurung, M.Hum.)  
NIK: 320064

Menyetujui,  
Ketua LPPM Universitas Kristen Maranatha



(Dr. Andi Wahyu Rahardjo Emanuel, BSEE., MSSE.)  
NIK: 720003

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan .....	ii
Daftar Isi.....	iii
Daftar Tabel.....	v
Daftar Lampiran .....	vi
Abstrak .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Sumber Data.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Pengertian Pemerolehan Bahasa .....	6
2.2 Ragam Pemerolehan Bahasa .....	7
2.3 Urutan Perkembangan Pemerolehan Bahasa.....	7
2.3.1 Perkembangan Pra Sekolah .....	7
2.3.2 Perkembangan Masa Sekolah.....	9
2.4 Mekanisme Umum bagi Pemerolehan Bahasa.....	10
2.5 Kerangka bagi Teori Pemerolehan Bahasa .....	10
2.6 Salah Pengertian tentang Pemerolehan Bahasa.....	11
2.7 Sistem Penunjang dan Sarana Pemerolehan Bahasa .....	12
2.8 Media Game Edukasi .....	13
2.8.1 Sejarah Game.....	13
2.8.2 Jenis-Jenis Game .....	13
2.8.3 Pengertian Edukasi .....	14
2.8.4 Pengertian Game Edukasi.....	15
2.8.5 Kriteria Game Edukasi .....	16
2.9 Pengumpulan Data dengan Game Edukasi .....	17

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN .....	20
BAB IV METODE PENELITIAN.....	21
4.1 Stimulus dengan Media Hi-Tech Games Edukasi.....	21
4.2 Prinsip-prinsip Stimulus dengan Media Hi-Tech Games Edukasi.....	23
4.3 Perkembangan Fonologi.....	23
4.4 Perkembangan Semantik .....	24
4.5 Perkembangan Sintaksis.....	24
4.6 Skema Alur.....	26
BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI .....	27
5.1 Hasil.....	27
5.1.1 Perkembangan Hasil Fonologi.....	27
5.1.2 Perkembangan Semantik.....	27
5.1.3 Perkembangan Sintaksis .....	28
5.2 Analisis Fungsi dan Bahasa.....	31
5.3 Salah Satu Cara Penghitungan Indeks Kemampuan Bahasa pada Subjek IS.....	33
5.3.1 Skenario .....	34
5.3.2 Pembahasan Subjek .....	42
5.3.3 Analisis Praktikum.....	45
5.4 Luaran.....	47
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....	48
6.1 Simpulan.....	48
6.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN .....	52

## DAFTAR TABEL

Skema Alur Penelitian .....	26
Skenario.....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

Tenaga Pelaksana Beserta Kualifikasinya.....	63
International Seminar Prasasti III .....	65
Draft Buku Ajar.....	80
Draft Modul Ajar.....	103

## ABSTRAK

Terapi media yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan minat belajar anak dalam pemerolehan bahasa. Tujuan penulisan makalah ini ialah untuk mengungkapkan peningkatan kemampuan bahasa pada anak dengan terapi *hi-tech*. Penulisan makalah ini menggunakan metode pengembangan media pembelajaran dan penelitian tindakan (*action research*). Media yang dikembangkan dengan media pemrograman dengan menampilkan berbagai bentuk tayangan dalam perangkat *hi-tech* baik visual maupun audiovisual. Terapi media ini diterapkan pada sensomotorik dan sebagai proses neurologi dengan cara memanipulasi, memfasilitasi, serta mengadaptasi lingkungan sehingga tercapai peningkatan, perbaikan, dan pemeliharaan kemampuan berbahasa pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan indeks kemampuan berbahasa teregister dengan terapi media *hi-tech* serta dapat meningkatkan nilai dan karakter kreatif pada anak, khususnya usia 4-5 tahun. Hal itu terlihat dalam perubahan setiap *action* yang penulis lakukan berdasarkan isi dan tindak tutur anak serta pengukuran indeks kemampuan berbahasa, khususnya ditinjau dari perkembangan sintaksis dan pragmatis. Selain itu, pengembangan media pemerolehan bahasa akan menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan karakter positif pada anak. Pengembangan terapi media pemerolehan bahasa ini dapat dijadikan model untuk peningkatan kemampuan berbahasa pada anak normal.

Kata kunci: pemerolehan bahasa, perkembangan sintaksis, perkembangan pragmatis, terapi media *hi-tech*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berbicara tentang bahasa ibu sebetulnya mengandung pengertian bahwa bahasa itu pertama-tama digunakan anak dalam komunikasi setiap hari entah itu di rumah maupun dalam lingkungan pergaulannya. Pemerolehan bahasa tidak serta merta membuat anak menguasai bahasa. Setiap bahasa yang diajarkan kepada anak menjadi sangat kuat salah satunya, dipengaruhi juga oleh lingkungan di sekitar yang memaksa sang anak untuk menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu bahasa ibu tidak harus sama disebut sebagai bahasa sang ibu. Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai anak dalam penggunaannya sehari-hari di dalam lingkungannya untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan segala kebutuhannya. Berbeda dengan bahasa sang ibu, ia adalah bahasa yang sering digunakan ibu dalam komunikasi dengan anak tersebut, seperti meninabobokannya, memanjakannya, dan menyuapinya makan. Bahasa sang ibu mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu sebagai berikut: (a) kalimatnya umumnya pendek-pendek, (b) nada suaranya biasanya tinggi, (c) intonasinya agak berlebihan, (d) laju ujaran agak lambat, (e) banyak redunsi (pengulangan), dan (f) banyak memakai kata sapaan. Akan tetapi, ciri-ciri tersebut semakin berkurang sesuai dengan perkembangan anak.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa ibu tidak otomatis adalah bahasa daerah. Dalam konteks Indonesia, yang memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional, bahasa Indonesia bisa saja menjadi bahasa ibu atau bahasa pertama (B1). Ada pernyataan yang juga salah tentang konsep bahasa pertama dan kedua. Mereka menyebut bahasa daerah sama dengan bahasa pertama dan bahasa Indonesia adalah bahasa kedua. Hal ini tentu saja tidak benar, sebab ada kejadian anak yang dilahirkan dari orang tua yang berasal dari daerah yang berbeda lantas hidup di kota yang terdiri dari orang-orang yang memiliki latar belakang daerah yang sangat heterogen? Pada hakikatnya, bahasa ibu adalah bahasa pertama yang digunakan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan bermainnya, sudah sangat pasti bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa pertama atau bahasa ibu sang anak.

Terlepas dalam pemerolehan bahasa, sang anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang bapak, itu tidak serta-merta membuat seorang anak menguasai bahasa tersebut

sebab hakikat penguasaan bahasa, mengandaikan bahasa itu dipakai atau digunakan dalam komunikasi dan interaksi dan hakikat bahasa pertama adalah seberapa besar stimulus yang diberikan lingkungan terhadap anak dalam berkomunikasi. Jadi sekalipun anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang papa, belum tentu si anak menguasai keduanya sebab seorang anak akan lebih cenderung menggunakan bahasa yang selalu digunakannya dalam berkomunikasi dengan teman-teman sebaya dan teman-teman bermainnya. Oleh karena itu, sudah saatnya kita dapat membedakan mana sebenarnya yang disebut sebagai bahasa ibu (bahasa pertama) dan mana yang menjadi bahasa sang ibu serta mampu mengenali konsep yang sesungguhnya tentang bahasa pertama dan kedua sehingga kita tidak salah kaprah lantas serta merta mengatakan bahwa bahasa daerah otomatis adalah bahasa ibu atau bahasa pertama.

Menurut Dardjowidjojo(2010) yang disebut pemerolehan bahasa ialah proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut. Istilah pemerolehan dipakai untuk padanan istilah Inggris *acquisition*, yakni proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (*native language*) Istilah ini dibedakan dari pembelajaran yang merupakan padanan dari istilah *learning*. Dalam pengertian *learning* proses itu dilakukan dalam tatanan yang formal, di belajar di kelas dan diajar oleh seorang guru. Dengan demikian, proses anak yang belajar menguasai bahasa ibunya disebut pemerolehan bahasa yang bersifat alami, sedangkan proses orang (umumnya dewasa) yang belajar bahasa secara formal di kelas disebut pembelajaran bahasa yang bersifat buatan.

Menurut Chomsky dalam Chaer (2009) setiap anak mampu menggunakan suatu bahasa karena adanya pengetahuan bawaan yang secara genetik telah ada dalam otak manusia. Dalam Hipotesis Umur Kritis, Lenneberg menyatakan bahwa pertumbuhan bahasa seorang anak itu terjadwal secara biologis (lihat Dardjowidjojo, 2000: 301). Proses kita mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut dengan pemerolehan bahasa anak. Pemerolehan bahasa pertama (B1) (anak) terjadi bila kita yang sejak semula tanpa bahasa, tidak mengenal bahasa, dan tidak kompeten berbahasa, kini telah memperoleh satu bahasa pertama. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Ada dua pengertian mengenai pemerolehan bahasa. Pertama, pemerolehan bahasa

mempunyai permulaan yang mendadak, tiba-tiba. Kedua, pemerolehan bahasa memiliki suatu permulaan yang gradual yang muncul dari prestasi-prestasi motorik, sosial, dan kognitif pralinguistik. Pemerolehan bahasa pertama (B1) sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif yakni pertama, jika anak dapat menghasilkan ucapan-ucapan yang berdasar pada tata bahasa yang teratur rapi, tidaklah secara otomatis menyatakan bahwa anak telah menguasai bahasa yang bersangkutan dengan baik. Kedua, penutur harus memperoleh “kategori-kategori kognitif” yang mendasari berbagai makna ekspresif bahasa-bahasa alamiah, seperti kata, ruang, modalitas, kausalitas, dan sebagainya. Persyaratan-persyaratan kognitif terhadap penguasaan bahasa. Manusia memiliki warisan biologi yang sudah dibawa sejak lahir berupa kesanggupannya untuk berkomunikasi dengan bahasa khusus manusia dan itu tidak ada hubungannya dengan kecerdasan atau pemikiran. Kemampuan berbahasa hanya sedikit korelasinya terhadap IQ manusia . Kemampuan berbahasa anak yang normal sama dengan anak-anak yang cacat. Kemampuan berbahasa sangat erat hubungannya dengan bagian-bagian anatomi dan fisiologi manusia, seperti bagian otak tertentu yang mendasari bahasa dan topografi korteks yang khusus untuk bahasa. Tingkat perkembangan bahasa anak sama bagi semua anak normal; semua anak dapat dikatakan mengikuti pola perkembangan bahasa yang sama, yaitu lebih dahulu menguasai prinsip-prinsip pembagian dan pola persepsi. Kekurangan hanya sedikit saja dapat melambangkan perkembangan bahasa anak. Bahasa tidak dapat diajarkan pada makhluk lain. Bahasa bersifat universal. Pemerolehan bahasa pertama erat kaitannya kompetensi atau kecerdasan motorik dan kognitif.

Pemerolehan bahasa pertama erat sekali kaitannya dengan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, erat hubungannya dengan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Bahasa memudahkan anak mengekspresikan gagasan, kemauannya dengan cara yang benar-benar dapat diterima secara sosial. Bahasa merupakan media yang dapat digunakan anak untuk memperoleh nilai-nilai budaya, moral, agama, dan nilai-nilai lain dalam masyarakat. Pada saat bayi telah berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya, seorang ibu sering memberikan kesempatan kepada bayi untuk ikut dalam komunikasi sosial dengannya. Kala itulah bayi pertama kali mengenal sosialisasi, bahwa dunia ini adalah tempat orang saling berbagi rasa.

Pemerolehan bahasa anak terjadi bila anak yang sejak semula tanpa bahasa telah memperoleh bahasa. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada

fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Pada umumnya, orang tua (orang dewasa) tidak merasakan bahwa menggunakan bahasa merupakan suatu keterampilan yang luar biasa rumitnya. Pemakaian bahasa yang terasa lumrah karena memang tanpa diajari oleh siapa pun seorang bayi akan tumbuh bersamaan dengan pertumbuhan bahasanya. Sejak umur satu tahun sampai dengan umur dua tahun seorang bayi mulai mengeluarkan bentuk-bentuk kata bahasa yang telah diidentifikasi sebagai kata. Ujaran satu kata ini tumbuh menjadi ujaran dua kata dan akhirnya menjadi kalimat yang kompleks menjelang umur empat atau lima tahun. Setelah umur lima tahun, seorang anak mendapatkan kosa kata dan kalimat yang lebih baik dan sempurna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang dalam subjek kajian “Pemerolehan Bahasa pada Anak 4-5 Tahun dengan Terapi *Hi-Tech*” dapat dibatasi rumusan masalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana pemerolehan semantik yang digunakan anak 4-5 tahun dalam bertutur ketika diberi terapi *hi-tech*?
- (2) Bagaimana pemerolehan sintaksis yang digunakan anak 4-5 tahun dalam bertutur ketika diberi terapi *hi-tech*?
- (3) Bagaimana kemampuan berbahasa anak 4-5 tahun setelah mendapat terapi *hi-tech*?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

Penelitian ini berusaha untuk mendapatkan deskripsi dan pola-pola kompetensi berbahasa yang berkaitan dengan

- (1) pemerolehan semantik yang digunakan anak 4-5 tahun dalam bertutur ketika diberi terapi *hi-tech*;
- (2) pemerolehan sintaksis yang digunakan anak 4-5 tahun dalam bertutur ketika diberi terapi *hi-tech*;
- (3) indeks kemampuan berbahasa anak 4-5 tahun setelah mendapat terapi *hi-tec*.

#### **1.4 Sumber Data**

*Sampel* kajian ini ialah sepuluh anak usia 4-5 tahun yang bertutur dalam bahasa Indonesia. Bahasa tersebut merupakan bahasa ibu anak tersebut. Anak tersebut tinggal bersama-sama dengan keluarga papa ibunya sendiri, tetapi tetapi kedua orang tua mereka bekerja. Bentuk interaksi observasi ini terdiri daripada interaksi yang tidak dirancang. Sebagai langkah untuk menjamin data kajian yang lebih autentik, latar yang tidak dirancang digunakan. Analisis pertuturan dilakukan dalam berbagai situasi dan keadaan dengan terapi perangkat *hi-tech*. Pengalaman juga digunakan dan dianggap sebagai alat kajian ini. Transkripsi pertuturan subjek kajian ini dibuat dalam bentuk dan sistem ejaan fonemik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Pemerolehan Bahasa**

Beberapa pengertian pemerolehan bahasa, yaitu: Pemerolehan bahasa (bahasa Inggris: language acquisition) adalah proses manusia mendapatkan kemampuan untuk menangkap, menghasilkan, dan menggunakan kata untuk pemahaman dan komunikasi. Kapasitas ini melibatkan berbagai kemampuan seperti sintaksis, fonetik, dan kosakata yang luas. Bahasa yang diperoleh bisa berupa vokal seperti pada bahasa lisan atau manual seperti pada bahasa isyarat. Pemerolehan bahasa biasanya merujuk pada pemerolehan bahasa pertama yang mengkaji pemerolehan anak terhadap bahasa ibumereka dan bukan pemerolehan bahasa kedua yang mengkaji pemerolehan bahasa tambahan oleh anak-anak atau orang dewasa.

Pemerolehan bahasa mempunyai suatu permulaan yang tiba-tiba (mendadak). Kemerdekaan bahasa mulai sekitar usia satu tahun di saat anak-anak mulai menggunakan kata-kata lepas atau kata-kata terpisah dari sandi linguistik untuk mencapai aneka tujuan sosial mereka. Sedangkan penertian lain perolehan bahasa yaitu, pemerolehan bahasa memiliki suatu permulaan yang gradual yang muncul dari prestasi-prestasi mesin/motor, sosial, dan kognitif pra-linguistik (McCraw, 1987 : 570).

Berbicara mengenai pemerolehan sesuatu bahasa, maka dengan kekecualian beberapa anak yang mengalami gangguan/cacat, semua anak mempelajari paling sedikit satu bahasa. Hal inilah yang membuat sejumlah linguis percaya bahwa kemampuan belajar bahasa paling tidak sebagian berkaitan dengan program genetic yang memang khas bagi ras manusia, maksudnya kemampuan bahasa sejak lahir. Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit (sintaksis).

## **2.2 Ragam Pemerolehan Bahasa**

Ragam pemerolehan bahasa dapat ditinjau dari berbagai sudut pandangan, sebagai berikut:

- a. berdasarkan bentuk:
  - pemerolehan bahasa pertama
  - pemerolehan bahasa kedua
  - pemerolehan bahasa ulang (Klein, 1986:3).
- b. berdasarkan urutan:
  - pemerolehan bahasa pertama
  - pemerolehan bahasa kedua (Winitz, 1981; Stevens, 1984).
- a. berdasarkan jumlah:
  - pemerolehan satu bahasa
  - pemerolehan dua bahasa (Gracia, 1983).
- b. berdasarkan media:
  - pemerolehan bahasa lisan
  - pemerolehan bahasa tulis (Freedman, 1985).
- c. berdasarkan keaslian:
  - pemerolehan bahasa asli
  - pemerolehan bahasa asing (Winitz, 1981).

## **2.3 Urutan Perkembangan Pemerolehan Bahasa**

### **2.3.1 Perkembangan Prasekolah**

#### **1. Perkembangan Pralinguistik**

Ada kecenderungan untuk menganggap bahwa perkembangan bahasa anak-anak mulai tatkala dia mengatakan kata-pertamanya, yang menjadi tugas para ibu untuk mencatatnya/merekamnya pada buku bayi anak tersebut. Tetapi riset bayi mendorong bahkan memaknai kita untuk menolak dugaan ini dan mengakui fakta-fakta perkembangan komunikasi sejak lahir. Dua jenis fakta yang dikutip oleh para peneliti untuk menunjang teori pembawaan lahir mereka adalah: (i) kehadiran pada waktu lahir struktur-struktur yang diadaptasi dengan baik bagi bahasa (walaupun pada permulaan tidak dipakai buat bahasa); (ii) kehadiran perilaku-perilaku sosial

umum dan juga kemampuan-kemampuan khusus bahasa pada beberapa bulan pertama kehidupan.

## 2. Tahap Satu Kata

Merupakan suatu dugaan umum bahwa anak pada satu kata terus menerus berupaya mengumpulkan nama-nama benda dan orang di dunia.

## 3. Ujaran Kombinatori Permulaan

Perkembangan bahasa permulaan tiga orang anak dalam jangka waktu beberapa tahun yang hasilnya bahwa panjang ucapan anak kecil merupakan petunjuk atau indikator perkembangan bahasa yang lebih baik daripada usia kronologis. (Brown (et all), 1973).

## 4. Perkembangan Interogatif

Ada tiga tipe struktur interogatif yang utama untuk mengemukakan pertanyaan, yaitu:

- pertanyaan menuntut jawaban YA atau TIDAK
- pertanyaan menuntut INFORMASI
- pertanyaan menuntut jawaban SALAH SATU DARI YANG BERLAWANAN (atau "POLAR").

## 5. Perkembangan Penggabungan Kalimat

Berikut beberapa contoh bagaimana cara menggabungkan proposisi-proposisi itu:

- Penggabungan dua proposisi atau klausa yang berstatus setara:  
Ini buku dan Ninon membacanya.
- Penggabungan satu proposisi merupakan yang lebih unggul daripada yang satu lagi (yang menerangkan suatu nomina dalam proposisi itu):  
(benda) yang Ninon baca itu adalah buku.
- Penggabungan dua proposisi yang berstatus dalam kaitan waktu:  
Waktu Ninon membaca buku itu, ada halaman yang sobek.
- Penggabungan dua proposisi yang berstatus tidak sama dalam hubungan sebab-akibat:  
Ninon melempar halaman buku itu karena sobek.
- Satu proposisi mengisi "kekosongan" yang lainnya:  
Kamu mengetahui bahwa Ninon membaca buku sejarah. (Dari : Kami mengetahui "sesuatu").

## 6. Perkembangan Sistem Bunyi

Terdapat beberapa persesuaian perkembangan pemerolehan bunyi (periode pembuatan pembedaan atas dua bunyi dapat dikenali selama tahun pertama):

- periode vokalisasi dan prameraban
- periode meraban

Clark dan Clark (1977) menemukan fakta-fakta bagi representasi berdasarkan orang dewasa dalam kenyataan bahwa:

- anak-anak mengenali makna-makna berdasarkan persepsi mereka sendiri terhadap bunyi kata-kata yang mereka dengar.
- anak-anak menukar / mengganti ucapan mereka dari waktu ke waktu menuju ucapan orang dewasa
- apabila anak-anak mulai menghasikan segmen bunyi tertentu (seperti /s/, maka hal itu menyebar kepada kata-kata lain dalam pembendaharaan mereka, tetapi bukan kepada kata-kata yang tidak merupakan perbedaan mereka, sesuai dengan ucapan orang dewasa.

### 2.3.2 Perkembangan Masa Sekolah

Perkembangan bahasa pada masa-masa sekolah terutama sekali dapat dibedakan dengan jelas dalam tiga bidang, yaitu:

- **STRUKTUR BAHASA**, perluasan dan penghalusan terus-menerus mengenai semantik dan sintaksis (dan taraf yang lebih kecil, fonologi).
- **PEMAKAIAN BAHASA**, peningkatan kemampuan menggunakan bahasa secara lebih efektif melayani aneka fungsi dalam situasi-situasi komunikasi yang beraneka ragam.
- **KESADARAN METALINGUISTIK**, pertumbuhan kemampuan untuk memikirkan, mempertimbangkan, dan berbicara mengenai bahasa sebagai sandi atau kode formal.

#### 1) Struktur Bahasa

Pertumbuhan semantik sang anak berlangsung terus-menerus karena pengalamannya bersambung dan meluas, yang tentu saja mengandung pengertian bahwa sekolah mempunyai peranan yang sangat penting. Pengalaman-pengalaman baru menuntut pertumbuhan dalam sistem semantik sang anak.

#### 2) Pemakaian Bahasa

Clark & Clark (1977 : 373) mengatakan bahwa: “anak-anak membangun struktur dan fungsi pada waktu yang bersamaan. Sebaik mereka belajar lebih banyak struktur, maka mereka memperoleh lebih banyak sarana untuk menyampaikan fungsi yang berbeda-beda. Dan sebaiknya mereka mempelajari banyak fungsi, maka mereka memperluas pemakaian tempat berbagai struktur diterapkan.”

### 3) Kesadaran Metalinguistik

Kesadaran metalinguistik ialah kemampuan membuat bentuk-bentuk bahasa menjadi tak tembus cahaya dan menyelesaikan diri di dalam dan untuk diri mereka sendiri” (Cazden, 1974 : 24)

## 2.4 Mekanisme Umum bagi Pemerolehan Bahasa

Menurut Jeans A. Rondal, berdasarkan data-data yang dia gunakan, agaknya dapat disarankan adanya suatu mekanisme makroumum bagi pemerolehan pemakaian bahasa (pertama) pada diri sang anak. Salah satu manfaat mekanisme umum adalah bahwa mekanisme itu membuat suatu wadah yang jelas bagi penentu-penentu antarpribadi dalam proses pemerolehan bahasa pertama.

## 2.5 Kerangka bagi Teori Pemerolehan Bahasa

Kenneth Wexler dan Peter W. Cliper mengemukakan bahwa teori pemerolehan bahasa pertama dapat dilihat sebagai tiga serangkai (G.1 PBB) yang menyatakan bahwa :

1. G adalah suatu kelas gramatika (gramatika yang tepat)
2. I adalah suatu kelas perangkat “*input*” yang tepat ataupun data masukan (tata bahasa atau M(T) dari tata bahasa T dalam G
3. PBB adalah suatu prosedur belajar bahasa yang memetakan berbagai *input* ke dalam gramatika

Masukan atau *input* bagi sang anak terdiri atas kalimat-kalimat yang terdengar dalam konteks. Keluaran atau *output* belajar bahasa merupakan suatu sistem kaidah bagi bahasa orang dewasa.

Yang menjadi masalah ialah bahwa tidak ada hubungan langsung antara tipe-tipe informasi dalam keluaran. Pembicaraan pada bab ini mengenai masalah pokok mendorong sang anak mulai membentuk tipe kaidah yang tepat bagi bahasa-bahasa alamiah. “masalah

kemandirian” atau “masalah keberdikarian” ini merupakan masalah pertama yang harus dipecahkan dan diselesaikan oleh seseorang dalam merencanakan serta merancang model-model pemerolehan bahasa.

## **2.6 Salah Pengertian tentang Pemerolehan Bahasa**

Peribahasa mengatakan bahwa dari perbedaan pendapat akan terpancarlah kiat kebenaran. Di samping perbedaan pendapat sering juga terjadi salah pengertian, salah paham atau *misconception* mengenai pemerolehan bahasa. Pengetahuan ilmiah terdiri dari sekumpulan pernyataan yang bersifat kemungkinan, yang beberapa diantaranya dianggap lebih benar diantara yang lain-lainnya.

Barry McLaughlin dari Universitas California Santa Cruz pernah membahas serta menguji pernyataan-pernyataan yang kerap kali sudah diterima sebagai yang terbukti, tetapi seakanakan mungkin lebih besar salahnya daripada benarnya. Pembahasannya pada enam jenis pernyataan yaitu:

Proposisi 1: Anak kecil memperoleh bahasa lebih cepat dan mudah daripada orang dewasa karena secara biologis sang anak diprogramkan memperoleh bahasa, sedangkan orang dewasa tidak.

Lenberg (1967) mengemukakan bahwa alasan bagi kelenturan otak ini berkaitan dengan kenyataan bahwa otak sang anak tidak seluruh dilateralisasikan terhadap fungsi bahasa, sedangkan otak orang dewasa memang begitu.

Proposisi 2: semakin kecil sang anak, semakin terampil dia dalam pemerolehan bahasa kedua.

Proposisi 3: pemerolehan bahasa kedua merupakan proses yang berbeda secara kualitatif daripada pemerolehan bahasa pertama.

Dulay dan Burt (1973) menemukan bahwa anak-anak yang berbahasa ibu bahasa cina dan spanyol memperoleh morfem-morfem (functor) bahasa inggris dalam urutan yang sama,

walaupun susunan pemerolehan sangat berbeda dengan bahasa pertama sang anak.

Proposisi 4: interferensi antara bahasa pertama dan bahasa kedua merupakan bagian yang tidak terilai serta ada dimana-mana pada upaya belajar bahasa kedua. Prator 1969 mengemukakan interferensi antara bahasa-bahasa sebagai factor yang jelas mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua sebagai penjelasan tambahan yang tidak dapat diterima.

Proposisi 5: ada jalan tunggal menuju pemerolehan bahasa kedua pada masa kanak-kanak.

Proposisi 6: pengalaman kedwibahasaan dini secara positif atau negatif mempengaruhi perkembangan bahasa sang anak, perkembangan pemanfaatan kognitif dan perkembangan intelektual.

Bilingualisme dapat menunda perkembangan leksikal dan sintaksis anak kecil dalam perbandingan dengan para pembicara monolingual atau ekopungasa. Jadi anak-anak bilingual melakukannya lebih baik daripada anak-anak monolingual mengenai ergantian tugas pergantian kata yang menuntut pelanggaran pengertian sang anak bahwa gagasan yang sama dapat mempunyai sarana realisasi formal yang berbeda-suatu konsekuensi yang mempunyai jalan masuk kepada dua bahasa.

Pengaruh-pengaruh bilingualisme mungkin berbeda bagi para dwibahasawan belakangan.maksudnya anak-anak yang menjadi dewasa belajar dua bahasa secara serentak mungkin mengalami konsekuensi kognitif dari kedwibahasaan mereka yang agak berbeda dengan yang dialami oleh anak-anak yang belajar kedua setelah bahasa pertama mantap.

## **2.7 Sistem Penunjang dan Sarana Pemerolehan Bahasa**

Komponen yang paling mendasar dan fundamental dari sistem penunjang pemerolehan bahasa adalah bahwa sistem ini menyediakan kesempatan para pelajar bahasa yang mudah untuk mempergunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Kesempatan

berkomunikasi terlihat dalam kehidupan sehari-hari bahwa hanya sedikit atau jarang sekali insane yang gagal memperoleh bahasa.

## **2.8 Media *Game* Edukasi**

Penerapan game edukasi bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran.

### **2.8.1 Sejarah *Game***

Di antara jajaran nama tokoh penemuan penting, nama besar seseorang penemu permainan komputer, atau lebih lazim kita menyebutnya dengan game, jarang sekali disebutkan. Akan tetapi, siapa sangka jika penemuannya hingga saat ini masih dipakai dan bahkan sangat diminati dan dinikmati. Sebagian orang bahkan saat ini menganggap game sebagai life style. *Game* pertama kali dibuat pada tahun 1966 oleh Ralph Baer bersama dengan timnya yang berjumlah 500 orang yang terdiri dari para insinyur dan teknisi. Permainan yang pertama kali ditemukan hanya dapat dimainkan dengan computer seharga US\$ 40.000 pentagoanlah yang mendanainya pada tahun1965. Pada saat itu pihak militer datang kepada Baer dan meminta simulasi computer yang dapat membantu pasukan untuk belajar strategi dan mengukur kemampuan reflek. Proyek ini dikerjakan dengan tingkat keamanan yang sangat ketat di tengah situasi parang dingin. Setelah sebulan bekerja keras, Baer berhasil menampilkan dua titik putih yang bekejar-kejaran dilayar. Hal ini membuat pihak militer merasa kagum dan memberikan dana yang lebih besar lagi sehingga ia dapat meyewa asisten lebih banyak. Tim ini kemudian berhasil membuat permainan antara papan dan bola yang pada akhir tahun1966 dipersentasikan didepan para pejabat pentagon.

### **2.8.2 Jenis-Jenis *Game***

1. Shooting (tembak-tembakan) : Video game jenis ini sangat memerlukan kecepatan refleks, koordinasi mata-tangan, juga timing, inti dari game jenis ini adalah tembak, tembak dan tembak. Contoh : GTA, dan Crysis.

2. Fighting (Pertarungan) : Game yang permainannya memerlukan refleks dan koordinasi mata dan tangan dengan cepat, tetapi inti dari game ini adalah penguasaan hafalan jurus. Contoh : Mortal Kombat dan Tekken.
3. Petualangan (Adventure)  
Game yang lebih menekankan pada jalan cerita dan kemampuan berfikir pemain dalam menganalisa tempat secara visual, memecahkan teka-teki maupun menyimpulkan berbagai peristiwa. Contoh : Kings Quest, dan Space Quest.
4. Simulasi, Konstruksi, Manajemen. Video Game jenis ini seringkali menggambarkan dunia di dalamnya sedekat mungkin dengan dunia nyata dan memperhatikan dengan detil berbagai faktor. Contoh : The Sims
4. Strategi : Game jenis ini memerlukan koordinasi dan strategi dalam memainkan permainan ini. Kebanyakan game strategi adalah game perang. Contoh : Warcraft. 13
5. Olahraga (Sport) : Game ini merupakan adaptasi dari kenyataan, membutuhkan kelincahan dan juga strategi dalam memainkannya. Contoh : Winning Eleven dan NBA.
6. Puzzle : Game teka-teki, pemain diharuskan memecahkan teka-teki dalam game tersebut. Contoh : Tetris, Minesweeper dan Bejeweled.
7. Edugames (Edukasi) : Video Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh edugames: Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.

### **2.8.3 Pengertian Edukasi**

Edukasi adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku. Edukasi sebenarnya tidak jauh berbeda dari belajar yang dikembangkan oleh aliran behaviorisme dalam psikologi. Hanya istilah ini sering dimaknai

dan diinterpretasikan berbeda dari learning yang bermakna belajar. Edukasi sering digunakan dalam pendekatan pendidikan yang tentu maknanya lebih dari sekadar belajar.

Dalam teori belajar dan perilaku sebuah tindakan akan didapatkan dari sebuah aktifitas pengamatan yang dikondisikan dan direkayasa dengan tujuan hasil yang sudah ditentukan dan bisa diukur secara logis dan ilmiah. Dalam belajar ada hubungan erat antara penguat, baik yang positif atau negatif yang terjadi setelah tindakan dilakukan, atau setelah menjadi sebuah perilaku konkret yang bisa dilihat dengan kasat mata. Stimulan yang terjadi sebelum perilaku muncul sangat mempengaruhi tujuan yang diharapkan. Ini artinya perilaku seseorang harus selalu bisa diukur dan selalu selalu diperkuat dan stimulasi yang diciptakan sedemikian rupa sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Edukasi dalam pendekatan pendidikan lebih kepada pemberian kondisi dan pengaruh kepada seseorang agar bisa menciptakan perilaku spontan dalam jangka waktu yang lama sesuai dengan harapan diri sendiri dan masyarakat. Harapan itu diukur dengan kesepakatan-kesepakatan formal yang disebut hukum, dan kesepakatan-kesepakatan yang tidak formal tetapi menjadi kebiasaan yang dianggap baik berlaku di masyarakat yang disebut adat. inilah perilaku yang diharapkan dari edukasi yang sepadan dengan kata *learning* dalam pandangan psikologi behaviorisme.

#### **2.8.4 Pengertian Game Edukasi**

*Education game* adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Hurd dan Jenuings, 2009). Penerapan *education game* bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis game. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, 2009).

### 2.8.5 Kriteria Game Edukasi

Menurut Hurd dan Jenuings (2009: 5), perancangan Education game yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri.

Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)  
Nilai keseluruhan dari suatu game terpusat pada desain dan panjang durasi game. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur timer.
2. Dapat Digunakan (*Usability*) Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan interface yang user friendly sehingga user dengan mudah dapat mengakses aplikasi.
3. Keakuratan (*Accuracy*) Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.
4. Kesesuaian (*Appropriateness*) Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi.
5. Relevan (*Relevance*)  
Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi game ke target user. Agar dapat relevan terhadap user, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warnawarna yang ceria.
6. Objektivitas (*Objectives*) Objektivitas menentukan tujuan user dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.
7. Umpan Balik (*Feedback*) Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek game atau tidak, feedback harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

Menurut sumber jurnal Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T. mengatakan bahwa: “Personalisasi yang ada dalam game-game elektronik modern dapat berubah menjadi suatu nilai penting dalam aplikasi komersial masa depan dan melayani dunia satu demi satu yang dimungkinkan otomatisasi dan sistem cerdas dibuat untuk interaksi pengguna dengan sistem secara seketika (*real time*)”.

## **2.9 Pengumpulan Data dengan Game Edukasi**

Intervensi ini dilakukan berdasarkan prinsip pengamatan terhadap suatu terapi melalui pendengaran dan atau penglihatan anak. Dengan mengembangkan berbagai kemampuan pengamatan yang dimiliki anak, kita memberikan terapi melalui penglihatan dan atau pendengarannya. Melalui cara ini anak akan menerima cara bicara yang benar, kemudian dibandingkan dengan konsep bicaranya yang salah. Bila cara bicara yang benar tadi semakin diperkuat dengan diulang terus-menerus, maka akan terjadi proses perpindahan dari bicara yang salah menjadi bicara yang benar secara menetap. Terapi ini dapat juga digunakan untuk menanamkan pengertian bahasa dengan cara menterapi anak melalui berbagai media yang menarik perhatian anak, seperti gambar, foto, dsb. Dalam menanamkan pengetahuan bahasa pada anak, penting untuk selalu memperbincangkan hal-hal yang sedang mengasyikkan anak. Kata-kata dan artinya paling baik dipelajari dalam keadaan sewaktu bermain. Kita memperkatakan apa yang dilihat, diperbuat, dan dipikirkan anak. Setiap saat merupakan kesempatan bagi anak untuk belajar berbahasa. Kita harus berusaha untuk mengerti isyarat gerak yang diperbuat anak, mengerti bunyi yang diucapkannya. Kemudian, isyarat dibahasakan sehingga anak dapat memahami betul kata-kata yang diucapkan dengan aktivitas yang dilakukan.

Penggunaan terapi dengan games edukasi dipilih karena

### **1) Adanya penggunaan bahasa baik verbal maupun tulis**

Salah satu jenis permainan yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah game *online* dan konsol. Saat memainkannya, anak secara tak langsung diharuskan untuk menguasai baik bahasa lisan maupun tulisan agar bisa menyelesaikan tantangannya. Hal ini adalah cara yang menyenangkan bagi anak untuk belajar bahasa karena tidak membebani mereka untuk duduk diam dan belajar.

## **2) Melatih logika**

Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game ini. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisis, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

## **3) Melatih kemampuan spasial**

Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan bervisualisasi akan terasah. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung mereka. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.

## **4) Pengenalan teknologi**

Game *online* dan konsol secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

## **5) Kemampuan membaca**

Bagi anak yang belum lancar membaca, game konsol bisa jadi alat bantuan yang tepat untuk belajar membaca. Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih asyik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diucapkan oleh tokoh game dan narator game. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

## **6) Melatih kerja sama**

Pada permainan atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerja sama dengan teman-temannya.

## **7) Stimulasi otak**

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan skenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas mereka.

**8) Mengembangkan imajinasi**

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam film dan diaplikasikan dalam dunia nyata (yang relevan dan positif).

**9) Belajar ekonomi dan sosial**

Banyak game yang mengajarkan anak nilai-nilai ekonomi, misalkan permainan berbelanja, mengatur restoran, belajar berhitung, belajar berkomunikasi dan lain-lainnya.

**10) Meningkatkan Interaksi**

Game tidak hanya bisa dimainkan oleh anak, tetapi juga orang tua. Tak ada salahnya untuk sesekali bergabung dengan anak untuk bermain bersama. Kebersamaan saat bersenang-senang ini akan meningkatkan keakraban dan interaksi dalam keluarga.

### BAB III

#### TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Dalam stimulus *game edukasi* yang diberikan secara terus-menerus, diperoleh hasil yang cukup signifikan terhadap penguatan pemeolehan bahasa pada subjek. Menurut Wijaya, (2009) stimulasi perlu dilakukan secara terus menerus karena setiap kali anak berpikir atau memfungsikan otaknya, akan terbentuk sinaps baru untuk merespons stimulasi tersebut. Stimulasi yang terus-menerus akan memperkuat sinaps yang lama sehingga otomatis membuat fungsi otak akan semakin baik. Dalam teori *Operant Conditioning*, untuk meningkatkan *respons* perlu adanya pembiasaan (*conditioning*), pembiasaan tersebut akan terjadi dengan adanya suatu penguatan (*reinforcement*), perilaku atau *respons* yang diikuti oleh penguat (*reinforce*) positif cenderung akan diulangi (Skinner dalam Kristianty, 2006). Dengan terapi game edukasi secara intensif, akan terjadi stimulus yang berulang sehingga membantu anak untuk meningkatkan perkembangannya, khususnya dalam perkembangan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi permainan game edukasi secara efektif untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak prasekolah (4-5 tahun).

Menurut Sigmund Freud (2007), anak usia prasekolah berada pada fase inisiatif. Pada tahap inilah anak ingin memasuki dunianya dengan gerak, suara, dan rasa ingin tahu yang besar. Hal ini sangat sesuai dengan konsep yang terdapat dalam game edukasi yang terdiri atas *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori. Media games adalah media yang dekat dengan dunia bermain anak.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games* Edukasi**

Menurut KBBI (2008), stimulus ialah usaha untuk merangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain menjadi aktif. Sigmund Freud berpendapat bahwa stimulus permainan dengan media ialah suatu pendekatan pendidikan dan merupakan teknik-teknik penyembuhan dengan penggunaan media dan dapat dilihat melalui analisis kejiwaan. Stimulus berasal penyembuhan atau pengobatan jasmani. Kaplan tahun 1974 menyatakan bahwa stimulus permainan bisa dilakukan dengan cara menggunakan alat yang tidak berbahaya, misalnya, buku cerita yang dapat digunakan untuk menumbuhkan pola komunikasi antara siswa dengan gurunya. Sejalan dengan perkembangan iptek, stimulus belajar dapat menggunakan Media *Hi-Tech Games* Edukasi.

Schramm (1977) dalam Yamin (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) dalam Yamin (2009) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan sebagainya. Brown (1973), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Media memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang

dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan, karena : (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar dengan penggunaan *hi-tech*, yaitu sebagai berikut.

- 1) *media visual*: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- 2) *media audial*: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 3) *projected still media*: *slide*; *over head proyektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya
- 4) *projected motion media*: film, televisi, video (*VCD, DVD, VTR*), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan iptek, penggunaan *Media Hi-Tech Games Edukasi*, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut multimedia. Pada saat ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, tetapi dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

## **4.2 Prinsip-prinsip Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games* Edukasi**

Penggunaan Stimulus *hi-tech Games* Edukasi diperlukan dalam pemerolehan bahasa telah membantu pengajaran bahasa. Stimulus media ini diterapkan pada sensomotorik dan sebagai proses neurologi dengan cara memanipulasi, memfasilitasi, serta mengadaptasi lingkungan sehingga tercapai peningkatan, perbaikan, dan pemeliharaan kemampuan berbahasa pada anak. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa peningkatan indeks kemampuan berbahasa teregister dengan stimulus Media *Hi-Tech Games* Edukasi serta dapat meningkatkan nilai dan karakter kreatif pada anak, khususnya usia 4-5 tahun. Selain itu, pengembangan media pemerolehan bahasa akan menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan karakter positif pada anak. Pengembangan stimulus media pemerolehan bahasa ini dapat dijadikan model untuk peningkatan kemampuan berbahasa pada anak normal. Dalam penelitian ini, digunakan *games* edukasi tentang *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori.

## **4.3 Perkembangan Fonologi**

Perkembangan *Fonologi* melalui proses yang panjang dari dekode bahasa. Sebagian besar pembinaan morfologi anak akan bergantung pada kemampuannya menerima dan mengeluarkan unit *Fonologi*. Selama usia prasekolah, anak tidak hanya menerima inventaris fonetik dan sistem *Fonologi* tapi juga mengembangkan kemampuan menentukan bunyi mana yang dipakai untuk membedakan makna. Pemerolehan *Fonologi* berkaitan dengan proses konstruksi suku kata yang terdiri dari gabungan vokal dan konsonan. Bahkan dalam mengumam, anak menggunakan konsonan-vokal (KV) atau konsonan-vokal-konsonan (KVK). Proses lainnya berkaitan dengan asimilasi dan substitusi sampai pada persepsi dan produksi suara.

Pemerolehan sintaksis pada anak-anak dimulai pada usia kurang dari 2 tahun. Pada usia tersebut anak sudah bisa menyusun kalimat dua kata atau lebih *two word utterance* 'Ujaran Dua Kata' (UDK). Anak mulai dengan dua kata yang diselingi jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah. Dengan adanya dua kata dalam UDK, orang dewasa dapat lebih bisa menerka apa yang dimaksud oleh anak karena cakupan makna menjadi lebih terbatas. UDK sintaksisnya lebih kompleks dan semantiknya juga semakin jelas

(Dardjowidjojo, 2010:248). Ciri lain dari UDK adalah kedua kata tersebut adalah kata-kata dari kategori utama, yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:249) anak usia 2;0 telah menguasai hubungan kasus-kasus dan operasi-operasi seperti pelaku-perbuatan (FN-FV), pelaku-objek (FN-FN), perbuatan-objek (FV-FN), perbuatan-lokasi (FV-FAdv), pemilik-dimiliki (FN-FV), objek-lokasi (FN-FAdv), atribut-entitas, nominatif, minta ulang, tak-ada lagi. Walaupun, maknanya sudah jelas, setiap ujaran anak harus disesuaikan dengan konteksnya.

#### **4.4 Perkembangan Semantik**

Untuk dapat mengkaji pemerolehan semantik anak-anak kita perlu terlebih dahulu memahami apa yang dimaksud dengan makna atau arti itu. Ada beberapa teori mengenai makna dan semantik itu. Menurut salah satu teori semantik yang baru, makna dapat dijelaskan berdasarkan apa yang disebut fitur-fitur atau penanda-penanda semantik. Ini berarti, makna sebuah kata merupakan gabungan dari fitur-fitur semantik ini (Larson, 1989). Namun, ada satu masalah yang sukar dipecahkan oleh teori semantik yaitu masalah bagaimana menarik garis pemisah antara yang disebut sintaksis dan yang disebut semantik. Demikian juga antara yang disebut makna dengan yang disebut pengetahuan kognitif (Bolinger, 1965).

Untuk memecahkan masalah itu, Simanjuntak (1977, 1987) mengatakan bahwa komunikasi, pragmatik (konteks), makna, dan sintaksis terjadi bersama-sama. Keempat unsur itu merupakan salah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan untuk menyampaikan pengetahuan, perasaan, dan emosi dari seseorang kepada orang lain. Jadi, kita tidak mungkin dapat memisahkan makna dari sintaksis karena sesungguhnya makna itu diwujudkan oleh sintaksis; dan sintaksis itu ada untuk mewujudkan makna. Sintaksis dan makna adalah dua buah wujud yang harus ada bersama-sama dalam komunikasi.

#### **4.5 Perkembangan Sintaksis**

Sehubungan dengan teori hubungan tata bahasa nuTio, Bloom (1973) mengatakan bahwa hubungan-hubungan tata bahasa tanpa merujuk pada informasi situasi (konteks) belumlah mencukupi untuk menganalisis ucapan atau bahasa anak-anak. Maka untuk

dapat menganalisis ucapan anak-anak itu informasi situasi ini perlu diperhatikan Brown (1973) juga memperkuat pendapat Bloom ini.

Selanjutnya Bloom juga menyatakan bahwa suatu gabungan kata telah digunakan oleh anak-anak dalam suatu situasi yang berlainan. Juga dengan hubungan yang berlainan di antara kata-kata dalam gabungan itu. Umpamanya, kedua kata benda dalam pada contoh yang lalu sangat jelas menunjukkan hal itu pada situasi pertama hubungan kedua kata benda itu adalah menyatakan hubungan sedangkan dalam situasi kedua adalah hubungan pemilik. Dalam bahasa Indonesia ucapan “ibu permen” dalam situasi yang berbeda-beda dapat diartikan:

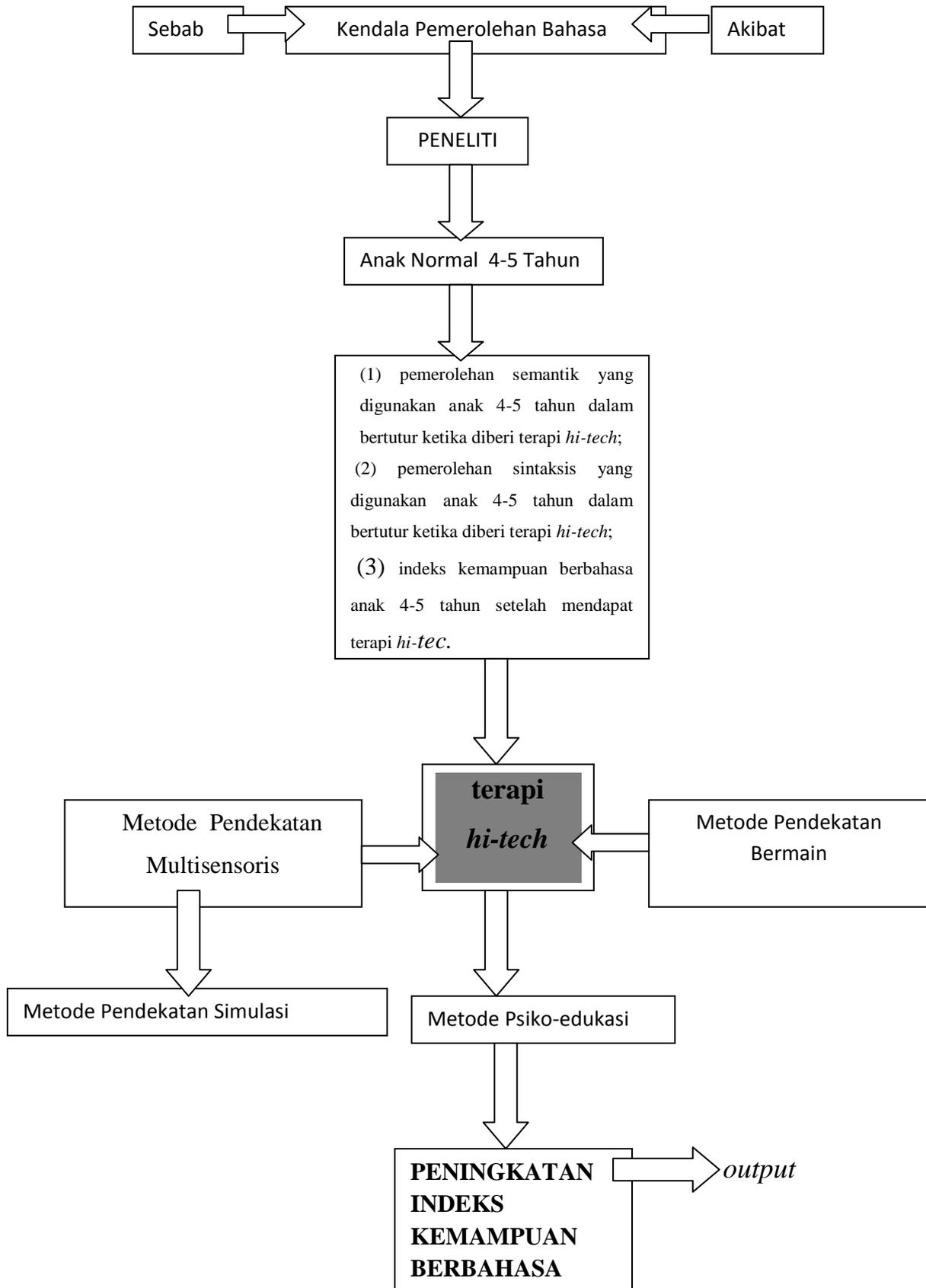
- 1) Anak itu meminta permen kepada ibunya.
- 2) Anak itu menunjukkan permen kepada ibunya.
- 3) Anak itu menawarkan permen kepada ibunya.
- 4) Anak itu memberitahukan ibunya bahwa permennya jatuh atau diambil orang lain.

Setiap ibu biasanya dapat menafsirkan makna ucapan dua kata anak-anaknya. Oleh karena sebuah gabungan kata yang sama digunakan oleh anak-anak dalam situasi yang berlainan, Bloom (1970) menyimpulkan bahwa anak-anak tidak menyusun kata-kata itu semuanya. Jika anak-anak dapat menyusun semuanya, pastilah banyak muncul berbagai gabungan kata. Kenyataannya gabungan kata yang muncul dalam ucapan kanak-kanak merupakan hubungan-hubungan yang menjadi bagian dari bahasa anak-anak.

Digunakannya sebuah gabungan kata untuk mewakili beberapa situasi akan menyebabkan gabungan kata itu menjadi taksa dan meragukan. Lalu satu-satunya cara untuk menganalisis gabungan yang meragukan itu adalah dengan cara memberikan representasi yang berlainan kepada gabungan kata itu menurut situasi-situasi di mana gabungan kata itu digunakan. Oleh karena informasi situasi dapat memberikan pertolongan dalam menentukan hubungan-hubungan ini, informasi situasi inilah yang harus digunakan untuk menentukan hubungan tata bahasa ucapan-ucapan dua kata dari anak-anak itu.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa pandangan Mc. Neil dan Bloom (1970) mengenai perkembangan sintaksis anak-anak ada persamaannya, yang satu dari lainnya saling menunjang. Hanya bedanya kalau MC Neil merujuk pada struktur tata bahasa nuTio, Bloom merujuk kepada informasi situasi dalam menjelaskan hubungan kata-kata dalam ucapan kanak-kanak itu mendapatkan gabungan-gabungan kata yang digunakan itu dalam situasi-situasi yang berlainan.

#### 4.6 Skema Alur Penelitian



## **BAB V**

### **HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI**

#### **5.1 Hasil**

Berdasarkan hasil observasi terhadap subjek I.S. ( memiliki nama panggilan Uwel) yang berusia 4 tahun 6 bulan setelah diberikan stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi berupa *Games* edukasi yang terdiri atas *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori, diperoleh hasil sebagai berikut.

##### **5.1.1 Perkembangan Fonologi**

Dari segi perkembangan fonologi, dapat dianalisis perkembangan fonem I.S. sebagai berikut :

1) Fonem *segmental*: vokal dan konsonan

I.S. dapat mengucapkan seluruh vokal dengan cukup jelas, demikian pula dengan semua konsonan.

2) Fonem *suprasegmental*: nada, tekanan, dan panjang jeda.

I.S. dapat menggunakan perbedaan nada, tekanan, dan panjang jeda pada kalimat-kalimat yang diucapkannya. Misalnya, ketika ditanya oleh peneliti, I.S. menjawab dengan antusias mengenai pengalamannya *bermain Games* di rumah dengan Tanaknya. Nada dan tekanan di kalimat tersebut berbeda dengan kalimat ketika ia mengatakan sudah bisa mandi sendiri. Juga berbeda dengan ketika ditanya siapa yang mengantar ke sekolah , dan ia menjawab, Taneknya yang mengantar. Artinya, I.S. sudah bisa menggunakan fonem suprasegmental.

##### **5.1.2 Perkembangan Semantik**

Dari segi perkembangan semantiknya, I.S. memiliki perbendaharaan kata cukup banyak dalam bidang masak-memasak. Makna kata yang terbentuk di dalam diri I.S., dipengaruhi oleh pengalamannya bermain *Games* dengan ibunya, maupun di sekolah dengan guru dan teman-temannya. Oleh sebab itu, konsep yang terbentuk juga lebih banyak mengenai konsep dalam bermain *Games* , misalnya :

- bola bergulir
- pensil panik
- olimpiade
- pesawat baris
- pistol target
- bola bergulir
- menembak
- putar papan
- pasar buah
- gua es
- ruang dingin
- rumah Yeti
- sentuh pet
- pemotretan
- skor poin
- sulit
- hati-hati
- waktu tunggu

### 5.1.3 Perkembangan Sintaksis

Contoh kategori kata yang sudah bisa dikuasai oleh I.S. adalah sebagai berikut.

#### 1) Nomina

- permainan
- *game*
- bola
- tingkat
- papan
- pensil
- bagian
- kompetisi
- pistol

- tabel
- pemotretan
- lapangan
- pesawat
- imajinasi
- sikat
- palet
- gambar
- rumah
- korban
- tempat
- restoran
- dia
- pengunjung
- waktu tunggu

## 2) Verba

- pergi
- membantu
- putar
- bergulir
- menemukan
- meniup
- mulai
- terbatas
- melakukan
- memiliki
- mengambil
- membawa
- menunjukkan
- melihat
- lanjutkan

- tahu
- menyalakan
- menonton
- mendapatkan
- melafann diri
- mengambil
- melukis
- melirik
- memilih
- menutup
- mencari
- mengeluarkan
- menang
- bermain

### **3) Adjektiva**

- akhir
- akurat
- lucu
- dingin
- lapar
- marah

### **4) Numeralia**

- dua
- tiga

Struktur kalimat yang dihasilkan oleh I.S. sebagai berikut.

- 1) Uwel lihat yang terjadi di lapangan bermain.
- 2) Sekarang pesawat lucu sudah siap.
- 3) Uwel lagi menembak.

4) Yetinya marah dan lapar.

Dari segi perkembangan kalimat, I.S. mampu mengaplikasikan nomona, verba, adjektiva, adverbial, dan numeralia. Selain itu, ia pun sudah mampu mengekpresikan kelompok kata (frasa) dengan gabungan nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

## 5.2 Analisis Fungsi Bahasa

### 1) *Speech Act* atau Tindak Tutur

Dari tiga bentuk tindak ujar yang umum, yaitu bertanya, pemberitahuan, dan perintah, maka dapat dianalisis bentuk tindak ujar I.S., sebagai berikut.

#### a) Bertanya

I.S. dapat mengajukan beberapa pertanyaan.

- Gimana kalau gagal?
- Larinya gimana?
- Target tuh apa?

#### b) Memberitahu

- Bantu Uwel dong.
- Hore, Uwel menang.
- Ya, kalah deh.

#### c) Memerintah

- Ajar Uwel cara nembaknya!

### 2) *Thematic Structure*

*Thematic Structure* adalah penilaian tentang keadaan mental pendengar pada saat seseorang berbicara. Untuk dapat melakukan penilaian seperti itu, seseorang harus memiliki kapasitas kognitif tingkat yang cukup tinggi, yaitu berada pada tahap perkembangan operasional formal. Pada tahap ini, seseorang akan dapat berpikir abstrak, menilai dari sudut pandang kebutuhan, perasaan dan pikiran mitra

bicaranya. Tahap perkembangan formal operational pada umumnya dicapai ketika seseorang memasuki masa remaja.

*Analisis:*

I.S. adalah seorang anak normal yang masih berusia 4 tahun 6 bulan, artinya belum mencapai tahap perkembangan operasional formal. I.S. baru berada pada tahap perkembangan praoperasional. Ciri tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain.

Menurut Piaget, yang dikutip dari Dariyo, dalam diktat *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, tahapan praoperasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimana pun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan dalam berbicara, I.S. masih belum dapat menggunakan *thematic structure* karena pemikirannya masih egosentris.

3) *Propositional Content*

Kalimat yang dipilih pembicara harus merefleksikan jalan pikiran pembicara mengenai objek-objek, kejadian-kejadian, fakta-fakta seperti yang dimaksudkan di dalam tindak ujar. Sebuah kalimat dinilai memiliki *proper idea* jika pendengar dapat menangkap ide yang terkandung di dalamnya.

Selama percakapan dengan I.S., peneliti dapat menangkap jalan pikiran I.S.. Ia dapat menyusun kalimat yang mudah dipahami *content*-nya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kalimat yang diutarakan oleh I.S. memenuhi syarat *propositional content*.

### 5.3 Salah Satu Cara Penghitungan Indeks Kemampuan Bahasa pada Subjek IS

Praktikum dilakukan terhadap seorang anak dengan identitas sebagai berikut:

Nama (Inisial) : I.S.  
Jenis kelamin : Laki-laki  
Tanggal lahir : 08 April 2012  
Anak ke- : 2 dari dua bersaudara  
Usia : 4 tahun 01 bulan  
Alamat : Jl. Terusan Jakarta  
Suku bangsa : Sumatera Utara  
Pendidikan : Taman Kanak-kanak B  
Tanggal praktikum : Jumat, 06 Mei 2016  
Minggu, 08 Mei 2016

#### Data tentang subjek penelitian:

I.S. yang dipanggil Uwel merupakan aka kedua dari dua bersaudara. Papanya, lulusan S-2 bidang Teknik Industri, bekerja sebagai karyawan di pabrik daerah Soreang, sedangkan ibunya lulusan S-3 bidang Ekonomi Pembangunan, bekerja sebagai dosen di PTS terkenal di Bandung. Uwel gemar berenang dan bermain bola. Selain itu, bermain *games* sudah menjadi hobi utamanya. Uwel tergolong agak pendiam walaupun ketika dipancing oleh pertanyaan selalu menjawab. Badannya agak ramping dan tinggi, kulit kecokelatan karena sering bermain bola di lapangan. Uwel menyebut dirinya sebagai “ade” karena dia anak bungsu dalam keluarga.

#### Pelaksanaan praktikum:

Praktikum I (Jumat, 6 Mei 2016) dilakukan di ruang tengah rumah IS sekitar pukul 10.00-12.00. Saat itu IS sedang duduk di sofa setelah berganti pakaian sepulang sekolah. Sambil bermain mobil-mobilan, tester mendekati dan mengajaknya mengobrol. IS langung antusias diajak mengobrol sambil bermain. Beberapa obrolan panjang akhirnya terjadi, dilanjutkan bermain *games* dari gawai tester.

Pada praktikum II (Minggu, 8 Mei 2016) dilakukan di taman belakang rumah IS. (Dari kegiatan role play bermain games terlihat bahwa IS cukup mendominasi dan banyak berkata-kata, bertanya atau memerintah.

### 5.3.1 Skenario

$\Sigma$ Kalimat	Skenario	$\Sigma$ Ujaran	Satuan kata	Imbuh- an	$\Sigma$ Morfe m
1.	IS sedang bermain mobil-mobilandi sofa ruang keluarga. Tester mendekati M dan mengajaknya mengobrol  T: Ade Uwel lagi apa? J: <u>Ini Tan</u> / <u>Ada mobil</u> <u>warnanya merah</u> (sambil 1 1 1 1 1 1 1 memperlihatkan sebuah mainan mobil berwarna merah)	2	7	1	8
2.	T: Coba mana Uwel? J: <u>Ini</u> 1	1	1	0	1
3.	T: Ade Uwel sudah sarapan? J: <u>Sudah</u> / <u>sama nasi goreng</u> 1 1 1 1	2	4	0	
4.	T: Siapa yang buat nasi gorengnya? J : <u>mama Pagi-pagi</u> <u>buatnya</u> 1 1 1 1	2	3	1	4
5.	T: Nasi gorengnya pake apa Uwel? J : <u>Pake telur sama sosis</u> / <u>Enak lho!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
6.	T : Kalo ade Uwel sukanya games apa? J : <u>Ehm...games balapan</u> <u>ade mah!</u> 1 1 1	1	3	1	3
7.	T: Kalo papa Uwel kerjanya di mana? J : <u>Iya/ ada di pabrik.</u> 1 1 1 1	2	5	1	4
	T : Eh Uwel, Tante Ida mau foto dulu sama Uwel ya? J : <u>Mau</u> / <u>mau Tan!</u>				

8.	1 1 1 IS lalu berfoto bersama tester. IS menunjukkan pesawat yang disenanginya pada layar gawai.	2	3	0	3
9.	IS dengan senang memperlihatkan juga robot-robotan yang diletakkannya di atas sofa. J : <u>Tante Ida / ini mobil-mobilan ade!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
10.	T: Wah bagus banget Uwel, siapa yang beli? J : <u>Papa / di Singapura</u> 1 1 1	2	3	0	3
11.	T : Wah, asyik dong. Kapan papa Uwel ke Singapura? J : <u>Waktu itu / udah lama</u> 1 1 1 1	2	4	0	4
12.	T : Ade Uwel ikut nggak? J : <u>Nggak / papa kan sama teman-temannya</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	6
15.	T: O mama juga nggak ikut? J : <u>Iya nggak atuh / Mama kan sama ade di rumah</u> 1 1 1 1 1 1 1	2	7	0	7
16.	T : Apa nama robot-robotan Uwel? J : <u>Big</u> 1	1	1	0	1
17.	T : Wah namanya bagus sekali. Siapa yang kasih nama? J : <u>Ade Uwel</u> 1 1	1	2	0	2
18.	T : Eh Uwel, kalo Mama pulang kerjanya jam berapa? J : <u>Emmmm...Mama mah / pulangnye kadang sore,</u> 1 1 1 1 1 kadang <u>malam</u> 1 1	2	6	1	7
19.	T : Uwel sama siapa aja di rumah? J : <u>Sama Bang Timo / sama opung juga.</u> 1 1 1 1 1 1	2	6	0	6
20.	T : Uwel suka main apa sama? J : <u>Nggak / sama opung mah</u> 1 1 1	2	3	0	3

21.	T : Jadi seringnya main sama siapa? J : <u>Iya / sama tante Irma dan teman-teman</u> 1 1 1 1 1 1	2	6	0	6
22.	T : O teman ade Uwel banyak di rumah/? J : <u>Banyak</u> 1	1	1	0	1
23.	T : Siapa aja nama teman-teman Ade Uwel di rumah? J : <u>Banyak / Rifan / Fasya / Abel sama Razan</u> 1 1 1 1 1 1	4	6	0	6
24.	T : Uwel seringnya sama siapa? J : <u>Sama Rifan</u> 1 1	1	2	0	2
25.	T : kenapa sama Rifan/ J : <u>kan deketan rumahnya sama ade.</u> 1 1 1 1 1 1	1	6	0	6
26.	T : Suka main games apa aja Uwel sama Rifan? J : <u>Main robot-robotan sama tembak</u> 1 1 1 1	1	4	0	4
27.	T : Suka main apalagi Uwel sama Rifan? J : <u>Main mobil-mobilan sama games</u> 1 1 1 1	1	4	0	4
28.	T : Games apa Uwel? J : <u>Teka-teki /kan aku punya gamesnya.</u> 1 1 1 1 1 Tak lama kemudian, beberapa teman IS datang dan bergabung dengan IS	2	4	1	5
29	T : Uwel main yuk! J : <u>Ayo / main games lagi yuk!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
30	T : Ayo! J : <u>Asyik main games!</u> 1 1 1 Lalu mereka mengerumi gawai milik tester	1	3	0	3
31	Aktivitas selanjutnya yang dilakukan IS adalah bermain games berhitung. T : Ade Uwel pilih karakter apa? J : <u>Ini Tante Ida / karakter beruang</u>	2	5	0	5

	1 1 1 1 1				
32	Selanjutnya tester mendengar percakapan antara IS dan temannya saat menjelang makan. J : <u>Siapa yang mau nugget!</u> 1 1 1 1 ( Kata IS sambil mengacungkan nuggetnya) T : Aku mau! (kata beberapa temannya, sambil mengacungkan tangan)	1	4	0	4
33	T : Uwel suka games “anak cerda”? J : <u>Iya / kan aku mau jadi cerdas</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
34	T : Kenapa mau jadi cerdas? J : <u>Cerdas kan juara</u> 1 1	1	2	0	2
35	T : Oke deh ade Uwel kan memang cerdas ya... J : <u>Iya dong ade mah cerdas</u> 1 1 1	1	3	0	3
36	J : <u>Nih!</u> (Kata IS sambil menyodorkan nugget yang diacungkan ke temannya) T : Aku juga mau ! (kata temannya yang lain)	1	1	0	1
37	J : <u>Wah / nanti ade nggak kebagian</u> 1 1 1 1 1 1 Tester lalu mengingatkan mereka untuk tertib makannya, jika ada makanan di mulut sebaiknya tidak berbicara dulu. T : Ayo teman-teman makannya yang banyak ya!	2	4	0	6
38	T : Wah nanti ade nggak kebagian J : <u>Nih / ade mah sedikit lagi!</u> 1 1 1	2	3	0	3
39	T : Wah hebat tuh Uwel sedikit lagi! J : <u>Kan kata Mama / kasihan nanti nasinya nangis</u> 1 1 1 1 1 1 1 Setelah makan anak-anak mengantri di wastafel untuk mencuci tangan	2	6	1	7
40	J : <u>Rifan / nanti main games memori!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5

	T : Ayo!				
41	J : <u>Aku mau pilih Angry Bird</u> 1 1 1 1 1 T : Aku mau pilih spongebob	1	5	0	5
42	J : <u>Aku punya banyak Angry bird</u> 1 1 1 1 1 T : Kamu punya berapa?	1	5	0	5
43	J : <u>Punya lima</u> T : mobil-mobilan?	1	2	0	2
44	J : <u>Iya / ade mah punya mobil-mobilan Angry Bird nya</u> 1 1 1 1 1 1 1 <u>Lima</u> 1 T : Kalo baju Angry bird?	2	7	0	8
45	J : <u>Ada / ade juga punya baju Angry bird</u> 1 1 1 1 1 1 1 T : warna apa?	2	7	0	7
46	J : <u>Merah sama biru.</u> 1 1 1 T : kalau aku warna hijau	1	3	0	3
47	Tester mendekati mereka yang sedang bermain games. T : Hai teman-teman mau main apa? J : <u>Ade Uwel mau jadi pemainnya</u> 1 1 1 1 1	1	5	0	5
48	T : Terus yang lainnya jadi apa? J : <u>kan ada lawannya / ada tamu sama yang datang.</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2	7	0	9
49	T : O nanti ada tamu? J : <u>bawa buah / ini kan ada kulkas isi buah-buahan</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2	7	2	9

50	<p>Subjek dan temannya sedang role play.</p> <p>T : Pak ini aku lapar</p> <p>J : <u>Tunggu ya / bapak masak dulu</u></p> <p>1 1 1 1 1</p>	2	5	0	5
51	<p>T : Bapak masak apa?</p> <p>J : <u>Fried chicken</u></p> <p>1 1</p>	1	2	0	2
52	<p>J : Jangan pedas ya Pak</p> <p>J : <u>Iya enggak atuh!</u></p> <p>1 1</p>	1	2	0	2
53	<p>T : Kalau minumnya apa bu?</p> <p>J : <u>Ini ada jus</u></p> <p>1 1 1</p>	1	3	0	3
54	<p>T : Jua apa bu?</p> <p>J : <u>Jus strawberry</u></p> <p>1 1</p>	1	2	0	2
56	<p>T : Cepet ya bu!</p> <p>J : <u>iya</u></p> <p>1</p>	1	1	0	1
57	<p>Setelah bermain games memori, tester mengumpulakn anak-anak untuk mendengarkan dongeng. Setelah selsai mendengrakan cerita, tester memberikan beberapa pertanyaan kepada IS.</p> <p>T : Ade Uwel tadi seru gamesnya?</p> <p>J : <u>Iya seru</u></p> <p>1 1</p>	1	2	0	2
58	<p>T Apa judulnya?</p> <p>J : <u>Ehmm... itu..hm tentang match</u></p> <p>1 1 1</p>	1	3	0	3
59	<p>T : Match apa Uwel?</p> <p>J : <u>Nggak tahu ah!</u></p> <p>1 1</p>	1	2	0	2

60	T : Binatang apa aja di games? J : <u>beruang dan tupai / tapi yang satunya kucing</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2	7	1	8
61	T : O iya kucing kenapa Uwel? J : <u>Nggak tahu atuh /da gak dihitung temannya</u> 1 1 1 1 1 1	2	4	2	6
62	T : Wah kasihan ya... J : <u>Iya kan sama ade sama udah dihitung di</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 <u>Belakang</u> 1	1	8	1	9
63	T : jadi sekarang kucingnya ada lagi? J : <u>Iya kasihan nggak ada temannya</u> 1 1 1 1 1 1	1	5	1	6
64	T : Kalau kelinci banyak Uwel? J : <u>Iya di taman</u> 1 1 1	1	2	1	3
65	T : Kelincinya besar-besar? J : <u>Ada yang besar ada yang kecil</u> 1 1 1 1 1 1	1	6	0	6
66	T : Apa yang suka dimakan oleh kelinci? J : <u>Ehmmm...biasanya mah kangkung sama wortel.</u> 1 1 1 1 1	1	4	1	5
67	T : kalau ikan? J : <u>Nggak</u> 1	1	1	0	1
68	IS lalu beraktivitas di halaman depan. Bermain games memisahkan warna-warna dan bentuk. Tester mencoba mengajukan beberapa pertanyaan.	1	1	0	1

	T : Ini bentuk apa Meija? J : <u>Kotak</u> 1				
69	T : warnanya apa? J : <u>Hijau</u>	1	1	0	1
70	T : Ehm..coba Uwel benda apa aja yang ada di sini yang warnanya hijau? J : <u>Itu!</u> / <u>Pohon</u> / <u>sandal</u> / <u>bajunya Rifan sama ini!</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 (menunjuk tempat minum berwarna hijau)	4	7	1	8
71	T : Ih ade Uwel hebat! J : <u>Ade Uwel kan kata Mama juga hebat</u> 1 1 1 1 1 1	1	6	0	6
72	T : Kalau ini warna apa? J : <u>Ini warna merah</u> 1 1 1	1	3	0	3
73	T : Bentuknya apa? J : <u>lingkaran</u> 1	1	1	0	1
74	T : Benda apa saja yang bentuknya lingkaran? J ; <u>Ehm...itu roda motor sama...eh....holahop!</u> 1 1 1 1 1	1	5	0	5
75	T : Coba kalau yang warna ungu mana? J : <u>Ini warnanya ungu</u> 1 1 1 1	1	3	1	4
76	T : kalau yang kuning? J : <u>Ini kuning</u> 1 1 (sambil mengambil segitiga warna kuning)	2	1	0	2
77	T : ade Uwel, kalau buah-buahan yang warnanya kuning ada nggak? J : <u>Ada pisang.</u> 1 1	1	2	0	2
78	T : Tapi kalau pisangnya masih mentah warnanya apa? J : <u>Hmm...hijau sih</u>	1	1	0	1

	1				
79	T : Iya betul. Kalau yang sudah matang warnanya suka kuning ya, kalau yang mentah masih hijau. J : <u>Aku suka makan pisang</u> 1 1 1 1	1	4	0	4
80	T : Wah bagus itu menyehatkan J : <u>Iya / mama juga suka makan pisang kaya aku</u> 1 1 1 1 1 1 1 1	2	8	0	8
	JUMLAH	115	302	17	320

### 5.3.2 Pembahasan Subjek

#### A. Pemerolehan Bahasa Pertama

Pemerolehan bahasa atau akuisisi adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dari pembelajaran bahasa (*language learning*). Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia mempelajari bahasa pertamanya. Jadi, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua.

Setiap anak yang normal akan belajar bahasa pertama (bahasa ibu) dalam tahun-tahun pertamanya dan proses itu terjadi hingga kira-kira umur lima tahun (Nababan, 1992:72). Dalam proses perkembangan, semua anak manusia yang normal paling sedikit memperoleh satu bahasa alamiah. Dengan kata lain, setiap anak yang normal atau mengalami pertumbuhan yang wajar memperoleh sesuatu bahasa, yaitu bahasa pertama atau bahasa ibu dalam tahun-tahun pertama kehidupannya, kecuali ada gangguan pada anak tersebut.

Proses pemerolehan bahasa merupakan suatu hal yang kontroversial antara para ahli bahasa. Permasalahan yang diperdebatan antara para ahli adalah pemerolehan bahasa yang bersifat *nuture* dan *nature* (Dardjowidjojo, 2010:235). Ahli bahasa yang menganut aliran behaviorisme mengatakan bahwa pemerolehan bahasa bersifat *nurture*, yakni pemerolehan ditentukan oleh alam lingkungan. Ahli

bahasa lain mengatakan manusia dilahirkan dengan suatu tabula rasa, yakni semacam piring kosong tanpa apa pun. Piring tersebut kemudian diisi oleh alam termasuk bahasanya.

## **B. Perkembangan Sintaksis**

Pemerolehan sintaksis pada anak-anak dimulai pada usia kurang dari 2:0 tahun. Pada usia tersebut anak sudah bisa menyusun kalimat dua kata atau lebih *two word utterance* ‘Ujaran Dua Kata’ (UDK). Anak mulai dengan dua kata yang diselengi jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah. Dengan adanya dua kata dalam UDK maka orang dewasa dapat lebih bisa menerka apa yang dimaksud oleh anak karena cakupan makna menjadi lebih terbatas. UDK sintaksisnya lebih kompleks dan semantiknya juga semakin jelas (Dardjowidjojo, 2010:248). Ciri lain dari UDK adalah kedua kata tersebut adalah kata-kata dari kategori utama, yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:249) anak usia 2;0 telah menguasai hubungan kasus-kasus dan operasi-operasi seperti pelaku-perbuatan (FN-FV), pelaku-objek (FN-FN), perbuatan-objek (FV-FN), perbuatan-lokasi (FV-FAdv), pemilik-dimiliki (FN-FV), objek-lokasi (FN-FAdv), atribut-entitas, nominative, minta ulang, tak-ada lagi. Walaupun, maknanya sudah jelas tetapi setiap ujaran anak harus disesuaikan dengan konteksnya.

## **C. Pengukuran *Mean Length of Utterance (MLU)***

*MLU* merupakan pengukur untuk perkembangan sintaksis anak. Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:241) cara menghitung *MLU* dapat dilakukan dengan beberapa langkah, pertama mengambil sampel sebanyak 100 ujaran. Kedua, menghitung jumlah morfemnya. Ketiga, membagi jumlah morfem dengan jumlah ujaran, seperti pada rumus berikut.

$$MLU = \frac{\Sigma \text{morfem}}{\Sigma \text{utterance}}$$

Brown (dalam Owens, 2008) membagi tahap pemerolehan bahasa anak berdasarkan MLU anak menjadi sepuluh tahap, yaitu :

1. Tahap I *MLU* (1—1,5) pada usia 12—22 bulan
2. Tahap II *MLU* (1,5—2,0) pada usia 27—28 bulan
3. Tahap III *MLU* (2,0—2,25) pada usia 27-28 bulan
4. Tahap IV *MLU* (2,25—2,5) pada usia 28—30 bulan
5. Tahap V *MLU* (2,5—2,75) pada usia 31—32 bulan
6. Tahap VI *MLU* (2,75—3,0) pada bulan biasa 33—34 tahun
7. Tahap VII *MLU* (3,0—3,5) pada usai 35—39 bulan
8. Tahap VIII *MLU* (3,5—3,45) pada usia 38—40 bulan
9. Tahap IX *MLU* (3,5—3,45) pada usia 41-46 duluan
10. Tahap X *MLU* (3,45+) pada usia +47 bulan

$$\begin{aligned} \text{MLU} &= \frac{\Sigma \text{morfem}}{\Sigma \text{utterance}} \\ \text{MLU} &= \frac{320}{115} \\ \text{MLU} &= 2.78 \end{aligned}$$

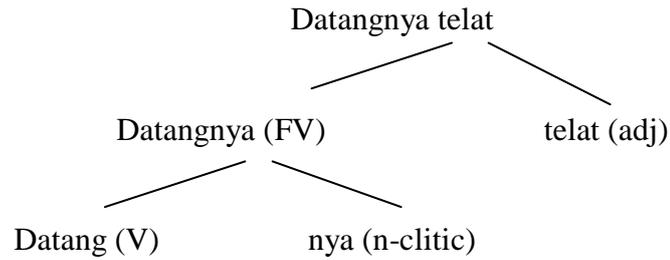
MLU menunjukkan angka 2.78 yang termasuk pada indeks MLU tahap VI

### 5.3.3 Analisis Praktikum

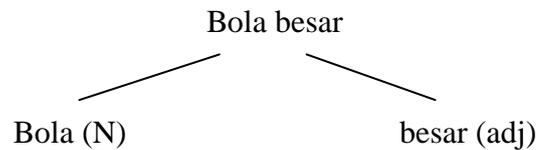
- Pada hasil perhitungan mean length of utterance (MLU) didapatkan nilai sebesar 2.78. Nilai tersebut termasuk pada indeks MLU Brown tahap VI. Pada kasus ini, pemerolehan bahasa IS belum sesuai dengan usianya (seharusnya pada tahap VIII).
- IS memiliki pembendaharaan kata yang cukup luas, IS masih dapat merespons pertanyaan dari tester dengan jawaban yang dapat dimengerti. IS sebenarnya sudah mampu menggunakan kalimat sederhana dalam pernyataan. IS mampu menjawab pertanyaan dengan jawaban kata walaupun belum dengan kalimat lengkap.
- IS merupakan anak yang cukup mampu bersosialisasi dengan orang baru. IS pun memiliki keinginan untuk mengekspresikan apa yang menjadi keinginan dan perasaannya. IS termasuk anak yang ramah dan berteman banyak.
- IS menguasai bahasa ibu yaitu bahasa Indonesia dalam percakapan baik dengan tester maupun di sekolahnya. Pada beberapa percakapan didapatkan ada aksen Sunda seperti kata “atuh” yang mewarnai bahasa IS. Hal ini mungkin disebabkan IS memang dibesarkan di daerah Sunda dari kecil sehingga IS menggunakan aksen Sunda dalam beberapa kalimat yang diucapkannya.
- Perkembangan fonologi IS sudah cukup baik dimana pelafalan setiap kata diucapkan dengan jelas dan dapat dimengerti oleh tester. Dalam merespons pertanyaan dari tester, IS mampu memberikan pelafalan konsonan dan vokal yang jelas. Hanya pada pengucapan konsonan “r” masih terdengar cadel sehingga pelafalannya terdengar diakhiri dengan “l”.

- IS sudah mampu mendiferensiasikan penggunaan kata benda, kata kerja, kata depan dan kata ganti orang. Selain itu, IS pun sudah mampu mengekspresikan kelompok kata (frasa) dengan gabungan kata nomina, verba, adjektiva, dan adverbial. Contohnya:

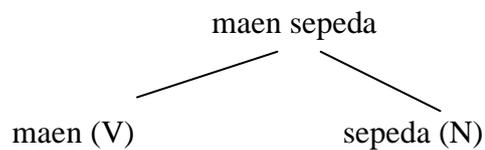
- perbuatan-sifat (FV-FAdj),



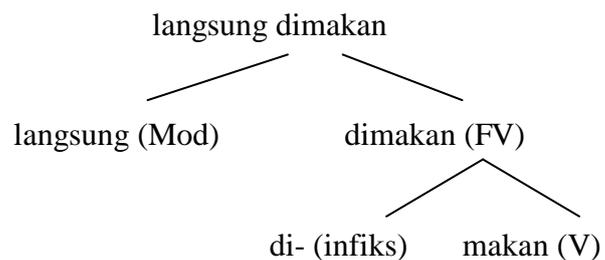
- objek-sifat (FN-FAdj)



- perbuatan-objek (FV-FN)



- modalitas-perbuatan (Mod-FV)



#### **5.4 Luaran**

- 1) Dokumen Ilmiah berupa Laporan Hasil Penelitian Produk Terapan
- 2) Publikasi Ilmiah dalam dalam *International Seminar Prasasti III* yang diselenggarakan oleh Universitas Negeri Solo pada tanggal 2 dan 3 Agustus 2016 di Hotel Syariah Lor-in, Solo.
- 3) Hak atas kekayaan intelektual (HKI)
  - a. Buku ajar “Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal”
  - b. Modul Seri Psikolinguistik “Penghitungan Indeks Kemampuan Bahasa pada Anak Normal”

## BAB VI

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis, pengamatan, dan penghitungan indeks kemampuan berbahasa terhadap subjek, dapat dirumuskan simpulan sebagai berikut.

- 1) IS sudah menggunakan fungsi bahasa untuk berkomunikasi dengan teman seusianya dan orang dewasa. Selain itu, IS pun melakukan percakapan yang mampu dimengerti.
- 2) Perkembangan pada bagian morfologi pun IS sudah berkembang. IS sudah menggunakan kalimat 2 kata dan IS sudah mampu menggunakan imbuhan (di-) dan kata berulang (ditendang-tendang).
- 3) Perkembangan sintaksis IS sudah berkembang, yaitu IS sudah memahami kalimat aktif dan pasif, kata tunggal atau jamak.
- 4) Subjek dapat dikatakan tidak menguasai bahasa ibunya. Kedua orang tua subjek berasal dari Sumatera. Ia hanya menggunakan bahasa Indonesia walaupun kadang menggunakan dialek Sunda, seperti *teh*, *mah*. Subjek berdialek Sunda disebabkan ia dibesarkan dalam lingkungan yang memiliki etnis Sunda. Selain dengan orang tuanya, ia juga banyak berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya yang juga memiliki dialek Sunda.
- 5) Perkembangan fonologi boleh dikatakan telah berakhir. Mungkin masih ada kesulitan pengucapan konsonan majemuk dan sedikit kompleks. Subjek tampak telah menguasai seluruh vokal dan konsonan, dan dapat mengucapkan semuanya dengan jelas. Perbendaharaan kata berkembang, baik kuantitatif maupun kualitatif. Beberapa pengertian abstrak seperti pengertian waktu, ruang, dan kuantum mulai muncul. Fungsi bahasa untuk berkomunikasi betul-betul mulai berfungsi, anak sudah dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang dewasa. Subjek sudah dapat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. Subjek dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti orang dewasa. Ketika berbicara dengan peneliti, isi percakapan Subjek dapat dipahami dengan mudah.

- 6) Persepsi anak dan pengalamannya tentang dunia luar mulai ingin dibaginya dengan orang lain, dengan cara memberikan kritik, bertanya, menyuruh, memberi tahu, dan sebagainya. Seperti halnya pada analisis tindak ujar, pada percakapan ini Subjek baru dapat menunjukkan fungsi bertanya, memberi tahu, dan memuji ( Subjek memuji abangnya). Fungsi kritik belum tampak.

## 6.2 Saran

Sesuai dengan simpulan yang telah dirumuskan di atas, berikut akan dijabarkan dan dikemukakan langkah-langkah yang dapat ditempuh oleh pengguna penelitian, yaitu sebagai berikut.

- (1) Sebagai orang dewasa yang mengerti dan peduli terhadap pertumbuhan anak dalam berbahasa, sebaiknya kita dapat berkontribusi dalam pengembangan pemerolehan bahasa pada anak, salah satunya stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi.
- (2) Sebagai orang tua diharapkan meluangkan waktu bagi anak-anak untuk berkomunikasi dengan pelafalan yang lebih jelas, menambah pembendaharaan kata, memperbaiki penggunaan morfem dengan imbuhan yang tepat, memberikan rangsanagn dengan lingkungan sosial yang mendukung pemerolehan bahasa terutama dengan teman sebayanya.
- (3) Sebagai orang tua atau guru, kita harus mengapresiasi peningkatan indeks kemampuan bahasa dengan cara memberikan *reward* pada pengucapan bahasa yang sudah tepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Yusoff dan Che Rabiah Mohamed. 1995. *Teori Pembelajaran Sosial dan Pemerolehan Bahasa Pertama*. Cahaya Mas. Jakarta.
- Busri, Hasan. 2002. *Sintaksis Bahasa Indonesia*. Fandika Publisher. Jakarta.
- Language Acquisition. (On-line): <http://www.Wikipedia.org/wiki/Languageacquisition>  
Diakses 24 Desember 2008.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2008. *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Hernawati, Tati. 2009. *Intervensi Gangguan Bahasa*. Diakses dari <http://file.upi.edu> Pada tanggal 11 april 2013, jam 12.00 WIB
- Mangantar, Simanjuntak. 1982. *Pemerolehan Bahasa Melayu: Bahagian Fonologi*. Dewan Bahasa. Jakarta
- Prastyaningsih, Luluk Sri Agus. 2001. *Teori Belajar Bahasa*.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Werdiningsih, Dyah. 2002. *Dasar-dasar Psikolinguistik*. Bandung. Angkasa.
- Zulkifley bin Hamid. 1990. *Penguasaan Bahasa: Uraian Paradigma Mentalis*. Obor Jaya. Jakarta.
- Aldrich, Clark. 2009. *Learning Online with Games, Simulations, and Virtual Worlds: Strategies for Online Instruction*. Jossey-Bass: San Francisco.
- Arifuddin. 2010. *Neuro Psiko Linguistik*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, D.M.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1970. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Brown, A.L., dan Cooking, R.R. 1973. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington DC: National Academy Press.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan obor Indonesia.
- Dariyo. Tanpa Tahun. *Diktat Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*.

- Hernawati, Tati. 2009. *Intervensi Gangguan Bahasa*. Diakses dari <http://file.upi.edu>. Pada tanggal 30 Mei 2014 pukul 14.40 WID.M.
- Kaplan, H. & Sadock, D.M. 1997. *Sinopsis Psikiatri*. Terjemahan oleh Widjaja Kusuma. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Mudzakir. 1997. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdaka
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Rahim, Farida. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sadiman, Arief., et al. 1986. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan C.V. Rajawali
- Sareb, Masri. 2008. *Menumbuhkan Minat baca Sejak Dini*. Jakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang
- Simanjuntak, Mangantar. 1987. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Yamin, Martinis. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Persada.



# **LAMPIRAN**

### **1. Personalia Tenaga Pelaksana Beserta Kualifikasinya**

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1.	Dr. Rosida Tiarma Manurung, M. Hum..	Universitas Kristen Maranatha	Humaniora/ Linguistik	18 jam / minggu	Mengumpulkan bahan penelitian Mewawancara pihak terkait Menganalisis data Menguji data Memberikan perlakuan intervensi terhadap subjek Mengukur indeks kemampuan bahasa Memberikan tes praterapi dan pasca terapi Membuat laporan penelitian Mengikuti seminar, konferensi, dan simposium
2	Dr. Yuspendi, M.Psi., Psikolog, M.Pd.	Universitas Kristen Maranatha	Psikologi	10 jam / minggu	Mengumpulkan bahan penelitian Mengikuti seminar, konferensi, dan simposium Membuat laporan penelitian Mewawancarai pihak yang terkait



## 2. International Seminar Prasasti III, Surakarta

# PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK NORMAL DENGAN STIMULUS *GAMES* *EDUKASI*

oleh Dr. Rosida Tiurma Manurung, M. Hum  
Universitas Kristen Maranatha

### ABSTRACT

*Creative and innovative therapy of media can increase children's interest in learning the language acquisition. The purpose of this paper is to reveal an increase in language skills in children with hi-tech therapy. This paper uses the method of instructional media development and action research (action research). Media were developed with media programming by displaying various forms of impressions in the hi-tech tools both visually and audiovisually. This stimulus of media is applied to sensorimotor as a neurological processes by manipulating, facilitating, and adapting the environment in order to achieve improvement, repair, and maintenance competence language in children. The result of this research showed that the increasing the proficiency index is registered with hi - tech media therapy and able boost both value and creative character in children, especially the age of 5 years. It was seen in the change of any action by the author based on the content and speech acts as well as the measurement index of child language skill, especially in terms of syntactic and pragmatic development. In addition, the development of media for language acquisition will foster motivation, creativity, and positive character traits in children. Thus, development of media treatment of language acquisition can be used as a model for the improvement of language skills in normal children.*

*Keywords: language acquisition in children, the development of syntactic, pragmatic development, hi-tech media stimulus*

### I. **Pendahuluan**

Berbicara tentang bahasa ibu sebetulnya mengandung pengertian bahwa bahasa itu pertama-tama digunakan anak dalam komunikasi setiap hari entah itu di rumah maupun dalam lingkungan pergaulannya. Pemerolehan bahasa tidak serta merta membuat anak menguasai bahasa. Setiap bahasa yang diajarkan kepada anak menjadi sangat kuat salah satunya, dipengaruhi juga oleh lingkungan di sekitar yang memaksa sang anak untuk menggunakan bahasa tersebut. Oleh karena itu bahasa ibu

tidak harus sama disebut sebagai bahasa sang ibu. Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai anak dalam penggunaannya sehari-hari di dalam lingkungannya untuk menyampaikan pikiran, perasaan dan segala kebutuhannya. Berbeda dengan bahasa sang ibu, ia adalah bahasa yang sering digunakan ibu dalam komunikasi dengan anak tersebut, seperti meninabobokannya, memanjakannya, dan menyuapinya makan. Bahasa sang ibu mempunyai ciri-ciri khusus, yaitu sebagai berikut: (a) kalimatnya umumnya pendek-pendek, (b) nada suaranya biasanya tinggi, (c) intonasinya agak berlebihan, (d) laju ujaran agak lambat, (e) banyak redunsi (pengulangan), dan (f) banyak memakai kata sapaan. Akan tetapi, ciri-ciri tersebut semakin berkurang sesuai dengan perkembangan anak.

Dapat disimpulkan bahwa bahasa ibu tidak otomatis adalah bahasa daerah. Dalam konteks Indonesia, yang memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa nasional, bahasa Indonesia bisa saja menjadi bahasa ibu atau bahasa pertama (B1). Ada pernyataan yang juga salah tentang konsep bahasa pertama dan kedua. Mereka menyebut bahasa daerah sama dengan bahasa pertama dan bahasa Indonesia adalah bahasa kedua. Hal ini tentu saja tidak benar, sebab ada kejadian anak yang dilahirkan dari orang tua yang berasal dari daerah yang berbeda lantas hidup di kota yang terdiri dari orang-orang yang memiliki latar belakang daerah yang sangat heterogen? Pada hakikatnya, bahasa ibu adalah bahasa pertama yang digunakan anak dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan bermainnya, sudah sangat pasti bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa pertama atau bahasa ibu sang anak.

Terlepas dalam pemerolehan bahasa, sang anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang bapak, itu tidak serta-merta membuat seorang anak menguasai bahasa tersebut sebab hakikat penguasaan bahasa, mengandaikan bahasa itu dipakai atau digunakan dalam komunikasi dan interaksi dan hakikat bahasa pertama adalah seberapa besar stimulus yang diberikan lingkungan terhadap anak dalam berkomunikasi. Jadi sekalipun anak mengenal bahasa sang ibu atau bahasa sang papa, belum tentu si anak menguasai keduanya sebab seorang anak akan lebih cenderung menggunakan bahasa yang selalu digunakannya dalam berkomunikasi dengan teman-teman sebaya dan teman-teman bermainnya. Oleh karena itu, sudah saatnya kita dapat membedakan mana sebenarnya yang disebut sebagai bahasa ibu (bahasa pertama) dan mana yang menjadi bahasa sang ibu serta mampu menegnal konsep yang sesungguhnya tentang bahasa pertama dan kedua sehingga kita tidak salah kaprah lantas serta merta mengatakan bahwa bahasa daerah otomatis adalah bahasa ibu atau bahasa pertama.

Menurut Dardjowidjojo(2010) yang disebut pemerolehan bahasa ialah proses anak mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut. Istilah pemerolehan dipakai untuk padanan istilah Inggris *acquisition*, yakni proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural pada waktu dia belajar bahasa ibunya (*native language*) Istilah ini dibedakan dari pembelajaran yang merupakan padanan dari istilah *learning*. Dalam pengertian *learning* proses itu dilakukan dalam tatanan yang formal, di belajar di kelas dan diajar oleh seorang guru. Dengan demikian, proses anak yang belajar menguasai bahasa ibunya disebut pemerolehan bahasa yang

bersifat alami, sedangkan proses orang (umumnya dewasa) yang belajar bahasa secara formal di kelas disebut pembelajaran bahasa yang bersifat buatan.

Menurut Chomsky dalam Chaer (2009) setiap anak mampu menggunakan suatu bahasa karena adanya pengetahuan bawaan yang secara genetik telah ada dalam otak manusia. Dalam Hipotesis Umur Kritis, Lenneberg menyatakan bahwa pertumbuhan bahasa seorang anak itu terjadwal secara biologis (lihat Dardjowidjojo, 2000: 301). Proses kita mulai mengenal komunikasi dengan lingkungannya secara verbal disebut dengan pemerolehan bahasa anak. Pemerolehan bahasa pertama (B1) (anak) terjadi bila kita yang sejak semula tanpa bahasa, tidak mengenal bahasa, dan tidak kompeten berbahasa, kini telah memperoleh satu bahasa pertama. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak-anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Ada dua pengertian mengenai pemerolehan bahasa. Pertama, pemerolehan bahasa mempunyai permulaan yang mendadak, tiba-tiba. Kedua, pemerolehan bahasa memiliki suatu permulaan yang gradual yang muncul dari prestasi-prestasi motorik, sosial, dan kognitif pralinguistik. Pemerolehan bahasa pertama (B1) sangat erat hubungannya dengan perkembangan kognitif yakni pertama, jika anak dapat menghasilkan ucapan-ucapan yang berdasar pada tata bahasa yang teratur rapi, tidaklah secara otomatis menyatakan bahwa anak telah menguasai bahasa yang bersangkutan dengan baik. Kedua, penutur harus memperoleh “kategori-kategori kognitif” yang mendasari berbagai makna ekspresif bahasa-bahasa alamiah, seperti kata, ruang, modalitas, kausalitas, dan sebagainya. Persyaratan-persyaratan kognitif terhadap penguasaan bahasa. Manusia memiliki warisan biologi yang sudah dibawa sejak lahir berupa kesanggupannya untuk berkomunikasi dengan bahasa khusus manusia dan itu tidak ada hubungannya dengan kecerdasan atau pemikiran. Kemampuan berbahasa hanya sedikit korelasinya terhadap IQ manusia. Kemampuan berbahasa anak yang normal sama dengan anak-anak yang cacat. Kemampuan berbahasa sangat erat hubungannya dengan bagian-bagian anatomi dan fisiologi manusia, seperti bagian otak tertentu yang mendasari bahasa dan topografi korteks yang khusus untuk bahasa. Tingkat perkembangan bahasa anak sama bagi semua anak normal; semua anak dapat dikatakan mengikuti pola perkembangan bahasa yang sama, yaitu lebih dahulu menguasai prinsip-prinsip pembagian dan pola persepsi. Kekurangan hanya sedikit saja dapat melambangkan perkembangan bahasa anak. Bahasa tidak dapat diajarkan pada makhluk lain. Bahasa bersifat universal. Pemerolehan bahasa pertama erat kaitannya kompetensi atau kecerdasan motorik dan kognitif.

Pemerolehan bahasa pertama erat sekali kaitannya dengan perkembangan sosial anak. Oleh karena itu, erat hubungannya dengan pembentukan identitas sosial. Mempelajari bahasa pertama merupakan salah satu perkembangan menyeluruh anak menjadi anggota penuh suatu masyarakat. Bahasa memudahkan anak mengekspresikan gagasan, kemauannya dengan cara yang benar-benar dapat diterima secara sosial. Bahasa merupakan media yang dapat digunakan anak untuk memperoleh nilai-nilai budaya, moral, agama, dan nilai-nilai lain dalam masyarakat. Pada saat bayi telah

berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya, seorang ibu sering memberikan kesempatan kepada bayi untuk ikut dalam komunikasi sosial dengannya. Kala itulah bayi pertama kali mengenal sosialisasi, bahwa dunia ini adalah tempat orang saling berbagi rasa.

Pemerolehan bahasa anak terjadi bila anak yang sejak semula tanpa bahasa telah memperoleh bahasa. Pada masa pemerolehan bahasa anak, anak lebih mengarah pada fungsi komunikasi daripada bentuk bahasanya. Pemerolehan bahasa anak dapat dikatakan mempunyai ciri kesinambungan, memiliki suatu rangkaian kesatuan, yang bergerak dari ucapan satu kata sederhana menuju gabungan kata yang lebih rumit. Pada umumnya, orang tua (orang dewasa) tidak merasakan bahwa menggunakan bahasa merupakan suatu keterampilan yang luar biasa rumitnya. Pemakaian bahasa yang terasa lumrah karena memang tanpa diajari oleh siapa pun seorang bayi akan tumbuh bersamaan dengan pertumbuhan bahasanya. Sejak umur satu tahun sampai dengan umur dua tahun seorang bayi mulai mengeluarkan bentuk-bentuk kata bahasa yang telah diidentifikasi sebagai kata. Ujaran satu kata ini tumbuh menjadi ujaran dua kata dan akhirnya menjadi kalimat yang kompleks menjelang umur empat atau lima tahun. Setelah umur lima tahun, seorang anak mendapatkan kosa kata dan kalimat yang lebih baik dan sempurna.

## **II. Kajian Teori**

### **2.1 Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games* Edukasi**

Menurut KBBI (2008), stimulus ialah usaha untuk merangsang organisme bagian tubuh atau reseptor lain menjadi aktif. Sigmund Freud berpendapat bahwa stimulus permainan dengan media ialah suatu pendekatan pendidikan dan merupakan teknik-teknik penyembuhan dengan penggunaan media dan dapat dilihat melalui analisis kejiwaan. Stimulus berasal penyembuhan atau pengobatan jasmani. Kaplan tahun 1974 menyatakan bahwa stimulus permainan bisa dilakukan dengan cara menggunakan alat yang tidak berbahaya, misalnya, buku cerita yang dapat digunakan untuk menumbuhkan pola komunikasi antara siswa dengan gurunya. Sejalan dengan perkembangan iptek, stimulus belajar dapat menggunakan Media *Hi-Tech Games* Edukasi.

Schramm (1977) dalam Yamin (2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Briggs (1977) dalam Yamin (2009) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video dan sebagainya. Brown (1973), mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi (iptek), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Media memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari, maka objeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu objek, yang disebabkan, karena : (a) objek terlalu besar; (b) objek terlalu kecil; (c) objek yang bergerak terlalu lambat; (d) objek yang bergerak terlalu cepat; (e) objek yang terlalu kompleks; (f) objek yang bunyinya terlalu halus; (f) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua objek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak

Terdapat berbagai jenis media belajar dengan penggunaan *hi-tech*, yaitu sebagai berikut.

- 1) *media visual*: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
- 2) *media audial*: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 3) *projected still media*: *slide*; *over head proyektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya
- 4) *projected motion media*: film, televisi, video (*VCD, DVD, VTR*), komputer dan sejenisnya.

Sejalan dengan perkembangan iptek, penggunaan *Media Hi-Tech Games Edukasi*, baik yang bersifat visual, audial, *projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut multimedia. Pada saat ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, tetapi dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

## 2.2 Prinsip-prinsip Stimulus dengan Media *Hi-Tech Games* Edukasi

Penggunaan Stimulus *hi-tech Games* Edukasi diperlukan dalam pemerolehan bahasa telah membantu pengajaran bahasa. Stimulus media ini diterapkan pada sensomotorik dan sebagai proses neurologi dengan cara memanipulasi, memfasilitasi, serta mengadaptasi lingkungan sehingga tercapai peningkatan, perbaikan, dan pemeliharaan kemampuan berbahasa pada anak. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan bahwa peningkatan indeks kemampuan berbahasa teregister dengan stimulus Media *Hi-Tech Games* Edukasi serta dapat meningkatkan nilai dan karakter kreatif pada anak, khususnya usia 4-5 tahun. Selain itu, pengembangan media pemerolehan bahasa akan menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan karakter positif pada anak. Pengembangan stimulus media pemerolehan bahasa ini dapat dijadikan model untuk peningkatan kemampuan berbahasa pada anak normal. Dalam penelitian ini, digunakan *games* edukasi tentang *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori.

## 2.3 Perkembangan Fonologi

Perkembangan *Fonologi* melalui proses yang panjang dari dekode bahasa. Sebagian besar pembinaan morfologi anak akan bergantung pada kemampuannya menerima dan mengeluarkan unit *Fonologi*. Selama usia prasekolah, anak tidak hanya menerima inventaris fonetik dan sistem *Fonologi* tapi juga mengembangkan kemampuan menentukan bunyi mana yang dipakai untuk membedakan makna. Pemerolehan *Fonologi* berkaitan dengan proses konstruksi suku kata yang terdiri dari gabungan vokal dan konsonan. Bahkan dalam mengumam, anak menggunakan konsonan-vokal (KV) atau konsonan-vokal-konsonan (KVK). Proses lainnya berkaitan dengan asimilasi dan substitusi sampai pada persepsi dan produksi suara.

Pemerolehan sintaksis pada anak-anak dimulai pada usia kurang dari 2 tahun. Pada usia tersebut anak sudah bisa menyusun kalimat dua kata atau lebih *two word utterance* 'Ujaran Dua Kata' (UDK). Anak mulai dengan dua kata yang diselengi jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah. Dengan adanya dua kata dalam UDK, orang dewasa dapat lebih bisa menerka apa yang dimaksud oleh anak karena cakupan makna menjadi lebih terbatas. UDK sintaksisnya lebih kompleks dan semantiknya juga semakin jelas (Dardjowidjojo, 2010:248). Ciri lain dari UDK adalah kedua kata tersebut adalah kata-kata dari kategori utama, yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:249) anak usia 2;0 telah menguasai hubungan kasus-kasus dan operasi-operasi seperti pelaku-perbuatan (FN-FV), pelaku-objek (FN-FN), perbuatan-objek (FV-FN), perbuatan-lokasi (FV-FAdv), pemilik-dimiliki (FN-FV), objek-lokasi (FN-FAdv), atribut-entitas, nominatif, minta ulang, tak-ada lagi. Walaupun, maknanya sudah jelas, setiap ujaran anak harus disesuaikan dengan konteksnya.

## 2.4 Perkembangan Semantik

Untuk dapat mengkaji pemerolehan semantik anak-anak kita perlu terlebih dahulu memahami apa yang dimaksud dengan makna atau arti itu. Ada beberapa teori mengenai makna dan semantik itu. Menurut salah satu teori semantik yang baru, makna dapat dijelaskan berdasarkan apa yang disebut fitur-fitur atau penanda-penanda semantik. Ini berarti, makna sebuah kata merupakan gabungan dari fitur-fitur semantik ini (Larson, 1989). Namun, ada satu masalah yang sukar dipecahkan oleh teori semantik yaitu masalah bagaimana menarik garis pemisah antara yang disebut sintaksis dan yang disebut semantik. Demikian juga antara yang disebut makna dengan yang disebut pengetahuan kognitif (Bolinger, 1965).

Untuk memecahkan masalah itu, Simanjuntak (1977, 1987) mengatakan bahwa komunikasi, pragmatik (konteks), makna, dan sintaksis terjadi bersama-sama. Keempat unsur itu merupakan salah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan untuk menyampaikan pengetahuan, perasaan, dan emosi dari seseorang kepada orang lain. Jadi, kita tidak mungkin dapat memisahkan makna dari sintaksis karena sesungguhnya makna itu diwujudkan oleh sintaksis; dan sintaksis itu ada untuk mewujudkan makna. Sintaksis dan makna adalah dua buah wujud yang harus ada bersama-sama dalam komunikasi.

## 2.5 Perkembangan Sintaksis

Sehubungan dengan teori hubungan tata bahasa nuTio, Bloom (1973) mengatakan bahwa hubungan-hubungan tata bahasa tanpa merujuk pada informasi situasi (konteks) belumlah mencukupi untuk menganalisis ucapan atau bahasa anak-anak. Maka untuk dapat menganalisis ucapan anak-anak itu informasi situasi ini perlu diperhatikan Brown (1973) juga memperkuat pendapat Bloom ini.

Selanjutnya Bloom juga menyatakan bahwa suatu gabungan kata telah digunakan oleh anak-anak dalam suatu situasi yang berlainan. Juga dengan hubungan yang berlainan di antara kata-kata dalam gabungan itu. Umpamanya, kedua kata benda dalam pada contoh yang lalu sangat jelas menunjukkan hal itu pada situasi pertama hubungan kedua kata benda itu adalah menyatakan hubungan sedangkan dalam situasi kedua adalah hubungan pemilik. Dalam bahasa Indonesia ucapan “ibu permen” dalam situasi yang berbeda-beda dapat diartikan:

- 1) Anak itu meminta permen kepada ibunya.
- 2) Anak itu menunjukkan permen kepada ibunya.
- 3) Anak itu menawarkan permen kepada ibunya.
- 4) Anak itu memberitahukan ibunya bahwa permennya jatuh atau diambil orang lain.

Setiap ibu biasanya dapat menafsirkan makna ucapan dua kata anak-anaknya. Oleh karena sebuah gabungan kata yang sama digunakan oleh anak-anak dalam situasi yang berlainan, Bloom (1970) menyimpulkan bahwa anak-anak tidak menyusun kata-kata itu semuanya. Jika anak-anak dapat menyusun semuanya, pastilah banyak muncul berbagai gabungan kata. Kenyataannya gabungan

kata yang muncul dalam ucapan kanak-kanak merupakan hubungan-hubungan yang menjadi bagian dari bahasa anak-anak.

Digunakannya sebuah gabungan kata untuk mewakili beberapa situasi akan menyebabkan gabungan kata itu menjadi taksa dan meragukan. Lalu satu-satunya cara untuk menganalisis gabungan yang meragukan itu adalah dengan cara memberikan representasi yang berlainan kepada gabungan kata itu menurut situasi-situasi di mana gabungan kata itu digunakan. Oleh karena informasi situasi dapat memberikan pertolongan dalam menentukan hubungan-hubungan ini, informasi situasi inilah yang harus digunakan untuk menentukan hubungan tata bahasa ucapan-ucapan dua kata dari anak-anak itu.

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa pandangan Mc. Neil dan Bloom (1970) mengenai perkembangan sintaksis anak-anak ada persamaannya, yang satu dari lainnya saling menunjang. Hanya bedanya kalau MC Neil merujuk pada struktur tata bahasa nuTio, Bloom merujuk kepada informasi situasi dalam menjelaskan hubungan kata-kata dalam ucapan kanak-kanak itu mendapatkan gabungan-gabungan kata yang digunakan itu dalam situasi-situasi yang berlainan.

### **III. Pembahasan**

Berdasarkan hasil observasi terhadap subjek I.S. (memiliki nama panggilan Uwel) yang berusia 4 tahun 6 bulan setelah diberikan stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi berupa *Games* edukasi yang terdiri atas *Games* mengetahui, *Games* tes, *Games* olahraga, *Games* mengenal huruf, *Games* tebak-tebakan, dan *Games* memori, diperoleh hasil sebagai berikut.

#### **3.1 Perkembangan Fonologi**

Dari segi perkembangan fonologi, dapat dianalisis perkembangan fonem I.S. sebagai berikut :

- 1) Fonem *segmental*: vokal dan konsonan

I.S. dapat mengucapkan seluruh vokal dengan cukup jelas, demikian pula dengan semua konsonan.

- 2) Fonem *suprasegmental*: nada, tekanan, dan panjang jeda.

I.S. dapat menggunakan perbedaan nada, tekanan, dan panjang jeda pada kalimat-kalimat yang diucapkannya. Misalnya, ketika ditanya oleh peneliti, I.S. menjawab dengan antusias mengenai pengalamannya *bermain Games* di rumah dengan Tanaknya. Nada dan tekanan di kalimat tersebut berbeda dengan kalimat ketika ia mengatakan sudah bisa mandi sendiri. Juga berbeda dengan ketika ditanya siapa yang mengantar ke sekolah, dan ia menjawab, Taneknya yang mengantar. Artinya, I.S. sudah bisa menggunakan fonem suprasegmental.

### 3.2 Perkembangan Semantik

Dari segi perkembangan semantiknya, I.S. memiliki perbendaharaan kata cukup banyak dalam bidang masak-memasak. Makna kata yang terbentuk di dalam diri I.S., dipengaruhi oleh pengalamannya bermain *Games* dengan ibunya, maupun di sekolah dengan guru dan teman-temannya. Oleh sebab itu, konsep yang terbentuk juga lebih banyak mengenai konsep dalam bermain *Games*, misalnya :

- bola bergulir
- pensil panik
- olimpiade
- pesawat baris
- pistol target
- bola bergulir
- menembak
- putar papan
- pasar buah
- gua es
- ruang dingin
- rumah Yeti
- sentuh pet
- pemotretan
- skor poin
- sulit
- hati-hati
- waktu tunggu

### 3.3 Perkembangan Sintaksis

Contoh kategori kata yang sudah bisa dikuasai oleh I.S. adalah sebagai berikut.

#### 1) Nomina

- permainan
- *game*
- bola
- tingkat
- papan

- pensil
- bagian
- kompetisi
- pistol
- tabel
- pemotretan
- lapangan
- pesawat
- imajinasi
- sikat
- palet
- gambar
- rumah
- korban
- tempat
- restoran
- dia
- pengunjung
- waktu tunggu

## 2) Verba

- pergi
- membantu
- putar
- bergulir
- menemukan
- meniup
- mulai
- terbatas
- melakukan
- memiliki
- mengambil
- membawa
- menunjukkan
- melihat

- lanjutkan
- tahu
- menyalakan
- menonton
- mendapatkan
- melafann diri
- mengambil
- melukis
- melirik
- memilih
- menutup
- mencari
- mengeluarkan
- menang
- bermain

### 3) Adjektiva

- akhir
- akurat
- lucu
- dingin
- lapar
- marah

### 4) Numeralia

- dua
- tiga

Struktur kalimat yang dihasilkan oleh I.S. sebagai berikut.

- 1) Uwel lihat yang terjadi di lapangan bermain.
- 2) Sekarang pesawat lucu sudah siap.
- 3) Uwel lagi menembak.

4) Yetinya marah dan lapar.

Dari segi perkembangan kalimat, I.S. mampu mengaplikasikan nomina, verba, adjektiva, adverbial, dan numeralia. Selain itu, ia pun sudah mampu mengekspresikan kelompok kata (frasa) dengan gabungan nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

### 3.4 Analisis Fungsi Bahasa

1) *Speech Act* atau Tindak Tutur

Dari tiga bentuk tindak ujar yang umum, yaitu bertanya, pemberitahuan, dan perintah, maka dapat dianalisis bentuk tindak ujar I.S., sebagai berikut.

a) Bertanya

I.S. dapat mengajukan beberapa pertanyaan.

- Gimana kalau gagal?
- Larinya gimana?
- Target tuh apa?

b) Memberitahu

- Bantu Uwel dong.
- Hore, Uwel menang.
- Ya, kalah deh.

c) Memerintah

- Ajar Uwel cara nembaknya!

2) *Thematic Structure*

*Thematic Structure* adalah penilaian tentang keadaan mental pendengar pada saat seseorang berbicara. Untuk dapat melakukan penilaian seperti itu, seseorang harus memiliki kapasitas kognitif tingkat yang cukup tinggi, yaitu berada pada tahap perkembangan operasional formal. Pada tahap ini, seseorang akan dapat berpikir abstrak, menilai dari sudut pandang kebutuhan, perasaan dan pikiran mitra bicaranya. Tahap perkembangan formal operational pada umumnya dicapai ketika seseorang memasuki masa remaja.

*Analisis:*

I.S. adalah seorang anak normal yang masih berusia 4 tahun 6 bulan, artinya belum mencapai tahap perkembangan operasional formal. I.S. baru berada pada tahap perkembangan praoperasional. Ciri tahapan ini adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain.

Menurut Piaget, yang dikutip dari Dariyo, dalam diktat *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, tahapan praoperasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan keterampilan berbahasanya. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimana pun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis. Di permulaan tahapan ini, mereka cenderung egosentris, yaitu, mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan satu sama lain. Mereka kesulitan memahami bagaimana perasaan dari orang di sekitarnya. Oleh sebab itu, dapat dikatakan dalam berbicara, I.S. masih belum dapat menggunakan *thematic structure* karena pemikirannya masih egosentris.

### 3) *Propositional Content*

Kalimat yang dipilih pembicara harus merefleksikan jalan pikiran pembicara mengenai objek-objek, kejadian-kejadian, fakta-fakta seperti yang dimaksudkan di dalam tindak ujar. Sebuah kalimat dinilai memiliki *proper idea* jika pendengar dapat menangkap ide yang terkandung di dalamnya.

Selama percakapan dengan I.S., peneliti dapat menangkap jalan pikiran I.S.. Ia dapat menyusun kalimat yang mudah dipahami *content*-nya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kalimat yang diutarakan oleh I.S. memenuhi syarat *propositional content*.

## **IV Simpulan**

- 1) I.S. dapat dikatakan tidak menguasai bahasa ibunya. Kedua orang tua I.S. berasal dari Sumatera. Ia hanya menggunakan bahasa Indonesia walaupun kadang menggunakan dialek Sunda, seperti *teh, mah*. I.S. berdialek Sunda disebabkan ia dibesarkan dalam lingkungan yang memiliki etnis Sunda. Selain dengan orang tuanya, ia juga banyak berinteraksi dengan teman-teman di lingkungannya yang juga memiliki dialek Sunda.

- 2) Perkembangan fonologi boleh dikatakan telah berakhir. Mungkin masih ada kesulitan pengucapan konsonan majemuk dan sedikit kompleks. I.S. tampak telah menguasai seluruh vokal dan konsonan, dan dapat mengucapkan semuanya dengan jelas.
- 3) Perbendaharaan kata berkembang, baik kuantitatif maupun kualitatif. Beberapa pengertian abstrak seperti pengertian waktu, ruang, dan kuantum mulai muncul.
- 4) Fungsi bahasa untuk berkomunikasi betul-betul mulai berfungsi, anak sudah dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti oleh orang dewasa. I.S. sudah dapat menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi. I.S. dapat mengadakan percakapan dengan cara yang dapat dimengerti orang dewasa. Ketika berbicara dengan peneliti, isi percakapan I.S. dapat dipahami dengan mudah.
- 5) Persepsi anak dan pengalamannya tentang dunia luar mulai ingin dibaginya dengan orang lain, dengan cara memberikan kritik, bertanya, menyuruh, memberi tahu, dan sebagainya. Seperti halnya pada analisis tindak ujar, pada percakapan ini I.S. baru dapat menunjukkan fungsi bertanya, memberi tahu, dan memuji ( I.S. memuji Tanaknya). Fungsi kritik belum tampak.
- 6) Sebagai orang dewasa yang mengerti dan peduli terhadap pertumbuhan anak dalam berbahasa, sebaiknya kita dapat berkontribusi dalam pengembangan pemerolehan bahasa pada anak, salah satunya stimulus dengan Media Hi-Tech *Games* Edukasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin.2010. *Neuro Psiko Linguistik*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Bloom, B.S., Engelhart, M.D., Furst, E.J., Hill, W.H., dan Krathwohl, D.R. 1970. *The Taxonomy of Educational Objectives The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- Brown, A.L., dan Cooking, R.R. 1973. *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington DC: National Academy Press.
- Chaer, Abdul. 1994. *Linguistik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
2003. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
2004. *Sosiolinguistik Perkenalan Awal*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
2009. *Psikolinguistik: Kajian Teoretik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2010. *Psikolinguistik*. Jakarta: Yayasan obor Indonesia.
- Dariyo. Tanpa Tahun. *Diktat Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*.
- Kaplan, H. & Sadock, B. 1997. *Sinopsis Psikiatri*. Terjemahan oleh Widjaja Kusuma. Jakarta: Binarupa Aksara.

- Mar'at, Samsunuwiyati. 2005. *Psikolinguistik Suatu Pengantar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Simanjuntak, Mangantar. 1987. *Pengantar Psikolinguistik Modern*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa.
- Yamin, Martinis. 2009. *Manajemen Pembelajaran Kelas Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Persada.

3. Draft Buku Aja

---

# Buku Ajar Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal

---

disusun oleh

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Penerbit

Dana Sejahtera Utama  
Universitas Kristen Maranatha

2016

# Buku Ajar Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal

disusun oleh

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum

Diterbitkan oleh:

**Dana Sejahtera Utama**

**Universitas Kristen Maranatha**

Jl. Prof. drg. Suria Sumantri, MPH No. 65, Bandung 40164

Phone: +62 22 201 2186 Ext. 7112/7113

Fax: +62 22 201 5154

## PRAKATA

**P**uji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penulisan buku ajar ini.

Dalam penulisan buku ajar ini terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, dengan lapang dada dan sikap terbuka penulis bersedia menerima segala kritik dan saran demi kesempurnaan isi buku ajar ini.

Semoga buku ajar ini dapat berguna untuk kalangan akademis

Bandung, 26 Oktober 2016

Dr. Dra. Rosida Tiorma Manurung, M.Hum.

## DAFTAR ISI

Prakata	iii
Daftar Isi	iv
Bab I Hakikat Pemerolehan Bahasa	1
Bab II Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal	17

## Bab I

### Hakikat Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang berlangsung di dalam otak anak-anak ketika si anak menerima/memperoleh bahasa pertamanya. Proses itu pun dibagi lagi kepada dua, pertama proses kompetensi, dan kedua, proses performasi. Kompetensi merupakan proses penguasaan tata bahasa yang berlangsung secara tidak disadari. Sedangkan performasi merupakan proses yang lahir dari penguasaan anak tersebut setelah kompetensi dikuasai.

Terdapat berbagai teori atau hipotesis seputar pemerolehan bahasa, diantaranya hipotesis nurani, hipotesis tabularasa dan hipotesis kesemestaan kognitif. Masing-masing teori ini memiliki ciri yang berbeda satu sama lain. Hipotesis nurani misalnya, teori ini lebih memberikan penekanan bahwa pemerolehan bahasa yang terjadi pada anak-anak disebabkan karena manusia lahir dengan dilengkapi oleh suatu alat yang memungkinkan dapat berbahasa dengan mudah dan cepat. Menurut Chomsky, alat khusus tersebut adalah *language acquisition device* (LAD).

Berbeda dengan teori tabularasa yang menyatakan bahwa otak bayi pada waktu dilahirkan diibaratkan seperti kertas kosong, yang nanti akan ditulis dengan pengalaman-pengalaman. Bahasa terlahir dari bentuk S-R, stimulus –respon. Lain lagi dengan teori John Locke ini, Piaget mengkaji perkembangan kognitif yang mencakup bahasan tentang bahasa, yang kemudian dikenal dengan hipotesis kesemestaan kognitif.

Lebih lanjut pembahasan ini mengarah kepada kajian apa yang mula-mula dibahas jika disebutkan tentang pemerolehan bahasa. Banyak pakar yang menganggap bahwa pemerolehan sintaksis dimulai ketika kanak-kanak mulai dapat menggabungkan dua kata atau lebih. Selanjutnya, dalam psikolinguistik dikaji tentang pemerolehan semantik dan fonologi.

Makalah ini akan membahas tentang pemerolehan bahasa pada anak, teori-teori yang berkaitan dengannya, dan bagaimana perkembangan bahasa pada anak.

Pembahasan ini disajikan dengan merujuk kepada beberapa referensi kepustakaan yang berkaitan dengan psikolinguistik. Penyajiannya disampaikan dalam format makalah, kemudian didiskusikan. Semoga makalah ini bermanfaat dan menambah khazanah keilmuan.

## **1.1 Pemerolehan Bahasa pada Anak-anak**

Proses pemerolehan bahasa berbeda dengan pembelajaran bahasa. Pemerolehan bahasa lebih kepada bahasa pertama atau bahasa ibu, sedangkan pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses yang terjadi ketika seseorang mempelajari bahasa kedua dan seterusnya. Dengan demikian, jika mengkaji tentang bagaimana seorang anak berproses dalam berbahasa, lebih tepat tentu digunakan istilah pemerolehan. Meskipun tetap ada yang menggunakan istilah pemerolehan bahasa tersebut untuk bahasa kedua.

### **A. Munculnya Bahasa pada Anak-anak**

Sejak bayi, anak telah berinteraksi di dalam lingkungan sosialnya. Anak selalu diajak bicara oleh orang tuanya. Bayi diperlakukan seolah-olah dapat berbicara, dan mengerti apa makna pembicaraan. Di sini sudah terjadi komunikasi dua arah antara si anak dan orang tuanya. Orang tua berusaha menanggapi setiap reaksi bayi dan bertindak seolah-olah reaksi bayi tersebut ada maknanya dan perlu ditanggapi. Melalui bahasa khususnya bahasa pertama, seorang anak belajar untuk menjadi anggota masyarakat. Dengan demikian bahasa ibu (bahasa pertama) menjadi salah satu sarana bagi seorang anak untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, pendirian, gagasan, harapan, dan sebagainya.

Anak belajar pula bahwa ada bentuk-bentuk yang tidak dapat diterima anggota masyarakatnya dan ia tahu bahwa tidak selalu ia dapat mengungkapkan perasaannya. Ujaran yang dituturkan secara salah dari seorang anak masih dapat dimaklumi, tetapi ia harus sudah mulai belajar bahwa ada norma budaya tertentu yang harus diperhatikan.

Ada ciri lain yang khas dari seorang anak ketika sudah masuk sekolah dasar yaitu keinginan yang kuat untuk menyatu dengan anggota masyarakat sekelilingnya, khususnya dengan anak sebayanya. Kalau anak-anak sebayanya menggunakan kata-kata seperti: asyik oke,bo, mah, tea, bokap, nyokap dan sebagainya, maka dengan segera istilah-istilah itu akan digunakannya juga.<sup>1[1]</sup> Dari sinilah muncul dan berkembangnya bahasa pada anak.

### **B. Ragam Ungkapan pada Anak dan Ragam Bunyi yang Diungkapkan Anak**

Bila dilihat dari sisi perkembangan bicara pada anak, ada tiga bentuk perkembangan, pertama menangis, mencerau dan *gesture* (gerak-gerik). Meracau muncul saat bayi berusia enam bulan dalam bentuk mengkombinasikan bunyi hidup dan bunyi mati. Seperti ma-ma,

---

<sup>1[1]</sup> [http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODEI/PENDIDIKAN\\_BAHASA\\_DAN\\_SASTRA\\_INDONESIA\\_DI\\_SEKOLAH\\_DASAR\\_KELAS\\_RENDAH/BBM\\_2.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODEI/PENDIDIKAN_BAHASA_DAN_SASTRA_INDONESIA_DI_SEKOLAH_DASAR_KELAS_RENDAH/BBM_2.pdf)

na-na. Hal ini mencapai puncaknya pada usia delapan bulan, untuk akhirnya berubah secara bertahap menjadi kata-kata yang jelas.<sup>2[2]</sup> Selanjutnya perilaku bicara bayi adalah tahap pemahaman. Meskipun perkembangan pemahaman bukan sesuatu yang datang otomatis kepada bayi, tapi melalui kata-kata dan ekspresi wajah yang diperkenalkan bayi akan mengerti.

Bahasa pada bayi berkembang melalui beberapa tahapan umum:

1. Mengoceh (3-6 bulan)
2. Kata pertama yang dipahami (6-9 bulan)
3. Instruksi sederhana yang dipahami (9-12 bulan)
4. Kata pertama yang diucapkan (10-15 bulan)
5. Penambahan dan penerimaan kosa kata (lebih dari 300 kata pada usia 2 tahun).
6. Tiga tahun ke depan kosa kata akan berkembang lebih pesat lagi

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh ketrampilan bahasa yang baik. Tiga faktor diatas saling mendukung untuk menghasilkan kemampuan berbahasa maksimal. Orang tua, khususnya, harus memberikan stimulus yang positif pada pengembangan keterampilan bahasa pada anak, seperti berkomunikasi pada anak dengan kata-kata yang baik dan mendidik, berbicara secara halus, dan sebisa mungkin membuat anak merasa nyaman dalam suasana kondusif rumah tangga yang harmonis, rukun, dan damai. Hal tersebut dapat menstimulus anak untuk bisa belajar berkomunikasi dengan baik karena jika anak distimulus secara positif maka akan mungkin untuk anak merespon secara positif pula.<sup>3[3]</sup>

### **C. Teori Pemerolehan Sintaksis**

#### **a. Teori Tata Bahasa Pivot**

Kajian mengenai pemerolehan sintaksis oleh kanak-kanak dimukai oleh Braene (1963), Bellugi (1964), Brown dan Fraser (1964), dan Miller dan Ervin (1964). Menurut kajian awal ini ucapan dua kata kanak-kanak ini terdiri dari dua jenis kata menurut posisi dan frekuensi munculnya kata-kata itu di dalam kalimat. Kedua jenis kata ini kemudian dikenal dengan nama kelas Pivot dan kelas terbuka.

---

<sup>2[2]</sup> Reni Akbar, *Psikologi Perkembangan Anak*. Grasindo. Jakarta. 2008. H. 18

<sup>3[3]</sup> <http://yayangy08.student.ipb.ac.id/2010/06/18/perkembangan-bahasa-pada-anak/>

Kemudian berdasarkan kedua jenis kata ini lahirlah teori yang disebut teori tata bahasa Pivot. Pada umumnya kata-kata yang termasuk kelas Pivot adalah kata-kata fungsi (function words), sedangkan yang termasuk kelas terbuka adalah kata-kata isi (contents words) atau kata penuh (full words) seperti kata-kata berkategori nomina dan verba.<sup>4[4]</sup>

Ciri-ciri umum kedua jenis kata ini adalah sebagai berikut:

Kelas Pivot	Kelas Terbuka
Terdapat pada awal atau akhir kalimat	Dapat muncul pada awal dan akhir kalimat
Jumlahnya terbatas, tetapi sering muncul	Jumlahnya tidak terbatas, sehingga tidak begitu sering muncul
Jarang muncul anggota baru (kata baru)	Sering muncul anggota baru (kata baru)
Tidak pernah muncul sendirian	Bisa muncul sendirian
Tidak pernah muncul bersama dalam satu kalimat	Bisa muncul bersama dalam satu kalimat, atau juga dari kelas pivot
Tidak punya rujukan sendiri, tetapi selalu merujuk pada kata-kata lain dari terbuka.	Mempunyai rujukan sendiri.

Berdasarkan data yang termuat pada kolom kelas pivot dan kelas terbuka di atas, dapat diketahui perbedaan satu sama lainnya. Tentang hal ini, diberikan contoh kata seperti kata *want* adalah kata pivot pada posisi awal kalimat, sedangkan kata *milk* adalah kata terbuka yang muncul pada posisi akhir kalimat.

#### b. Teori Hubungan Tata Bahasa Nurani

Tata bahasa generatif transformasi dari Chomsky sangat terasa pengaruhnya dalam pengkajian perkembangan sintaksis kanak-kanak. Menurut Chomsky hubungan-hubungan tata bahasa tertentu seperti “subject-of, prediket-of, dan direct object of” adalah versifat universal dan dimiliki oleh semua bahasa yang ada di dunia.<sup>5[5]</sup> Pengetahuan anak-anak tentang hal ini, sifatnya adalah “nurani”.

---

<sup>4[4]</sup> Abdul Chaer, *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Rineka Cipta. Jakarta. 2009. H. 184

<sup>5[5]</sup> *Ibid.* h. 186

Selanjutnya, menurut Simanjuntak, hendaknya pengetahuan yang telah diperoleh anak-anak sejak lahir ini mengenai rumus-rumus struktur dasar tata bahasa dan rumus transformasi dan fonologi menentukan bentuk ucapan anak-anak. Misalnya urutan S (subject) +V (verba) + O (object/yang sifatnya opsional).

c. Teori Hubungan Tata Bahasa dan Informasi Situasi

Bloom, berpendapat bahwa hubungan tata bahasa nurani saja belumlah memadai, sehingga ia berpendapat bahwa suatu gabungan kata telah digunakan oleh anak-anak dalam situasi yang berlainan. Misalkan kata *mommy-sick*, kedua kata ini di satu sisi merupakan subjek objek, sedangkan pada situasi kedua bisa menjadi hubungan pemilik-objek.

Digunakannya sebuah kata untuk mewakili beberapa situasi akan menyebabkan gabungan kata itu menjadi taksa (ambigu) dan meragukan. Untuk itu, informasi situasi dianggap menjadi salah satu pertolongan dalam menentukan hubungan kata tersebut.

d. Teori Kumulatif Kompleks

Teori ini dikemukakan oleh Brown berdasarkan data yang dikumpulkannya. Menurutnya, urutan pemerolehan sintaksis oleh anak-anak ditentukan oleh kumulatif kompleks semantik morfem dan kumulatif kompleks tata bahasa yang sedang diperoleh itu, bukan ditentukan oleh frekuensi munculnya kata tersebut.

e. Teori Pendekatan Semantik

Teori ini diperkenalkan oleh Bloom. Dia mengintegrasikan pengetahuan semantik dalam pengkajian perkembangan sintaksis ini berdasarkan teori generatif transformasinya Chomsky. Teori generatif transformasi ini menyatakan bahwa kalimat-kalimat yang didengar dibangkitkan dari struktur dan rumus fisiologi. Sedangkan struktur luar dibangkitkan dari struktur dalam dengan rumus transformasi. Sehingga tata bahasa merupakan satu sistem yang menghubungkan bunyi ke makna. Dalam hal ini, struktur dasar memberi masukan kepada komponen semantik, dan struktur memberi masukan kepada fonologi.

Melalui teori ini dapat disimpulkan bahwa untuk mengkaji atau menganalisis pengetahuan tata bahasa, mesti dilibatkan semantik dan hubungan semantik itu sendiri. Selanjutnya, perkembangan semantik inilah yang menjadi fokus kajian dalam psikolinguistik.

## D. Teori Pemerolehan Semantik

Dalam proses menyusun dan memahami pesan lewat kode kebahasaan, unsur-unsur kejiwaan seperti kesadaran batin, pikiran, asosiasi, maupun pengalaman, jelas tidak dapat diabaikan.<sup>6[6]</sup> Untuk mengkaji pemerolehan bahasa, di samping teori sintaksis, perlu dikaji pula bentuk makna dan arti kata melalui kajian semantik.

Berikut ini teori tentang pemerolehan bahasa melalui makna atau arti kata, diantaranya yaitu:

### a. Teori Hipotesis Fitur Semantik

Clark menyimpulkan perkembangan pemerolehan semantik ini ke dalam empat tahap, yaitu:

#### 1. Tahap penyempitan makna kata

Teori ini berlangsung antara umur satu sampai satu setengah tahun. Pada tahap ini anak-anak menganggap satu benda tertentu yang dicakup oleh satu makna menjadi nama dari benda itu. Misalnya guk-guk, meong dan lain sebagainya.

#### 2. Tahap Generalisasi berlebihan

Tahap ini berlangsung antara usia satu tahun setengah sampai dua tahun. Pada tahap ini anak-anak dapat menggeneralisasikan makna suatu kata secara berlebihan. Anjing atau gukguk adalah semua binatang yang berkaki empat, termasuk kambing dan kerbau.

#### 3. Tahap medan semantik

Tahap ini berlangsung antara usia dua tahun setengah sampai lima tahun. Pada tahap ini anak mengelompokkan kata yang berkaitan ke dalam satu medan semantik. Misalnya, anjing adalah semua binatang yang berkaki empat, namun setelah mengenal kambing, maka anjing hanyalah untuk makna anjing.

#### 4. Tahap generalisasi

Tahap ini berlangsung setelah anak berusia lima tahun. Pada tahap ini anak telah mampu mengenal benda-benda yang sama dari sudut persepsi. Misalnya mereka telah mengenal apa yang dimaksud dengan hewan. <sup>7[7]</sup>

### b. Teori Hipotesis Hubungan – Hubungan Gramatikal

---

<sup>6[6]</sup> Aminuddin. *Semantik*. (Sinar Baru Algesindo. Bandung. 2011) H. 20

<sup>7[7]</sup> Abdul Chaer, *Psikolinguistik*. .. h. 197

Teori ini diperkenalkan oleh Mc.Neil. Menurutnya anak-anak telah dilengkapi dengan hubungan gramatikal yang dalam, yang nurani sejak lahir. Adapun fitur semantik hanya perlu pada tahap lanjutan pemerolehan semantik ini.

c. Teori Hipotesis Generalisasi

Teori ini diperkenalkan oleh Anglin. Menurutnya perkembangan semantik anak-anak mengikuti satu proses generalisasi, yakni kemampuan melihat hubungan semantik antara nama-nama benda, mulai dari yang kongkret sampai yang abstrak. Misalkan, mawar, melati, dll, dikelompokkan ke bunga. Lalu selanjutnya, bunga dikelompokkan ke kelompok yang lebih tinggi, tumbuh-tumbuhan.

d. Teori Hipotesis Primitif-Primitif Universal

Teori ini diperkenalkan oleh Postal, lalu dikembangkan oleh Bierwisch. Menurut Postal, semua bahasa yang ada di dunia ini dilandasi oleh satu perangkat primitif semantik universal, dan rumus – rumus untuk menggabungkan primitif semantik ini dengan butir-butir leksikal. Sedangkan primitif semantik itu mempunyai satu hubungan yang sudah ditetapkan sejak awal, yang ditentukan oleh struktur biologi manusia itu sendiri.

Dalam pemerolehan bahasa, menurut Bierwisch, anak-anak tidak perlu mempelajari komponen-komponen makna itu, karena komponen makna itu telah tersedia sejak dia lahir. Yang perlu dipelajari adalah hubungan komponen ini dengan fonologi dan sintaksis bahasanya.<sup>8[8]</sup>

## **E. Teori Pemerolehan Fonologi**

a. Teori Struktural Universal

Teori ini dikembangkan oleh Jakobson, oleh sebab itu teori ini juga dikenal dengan teori Jakobson. Teori ini menjelaskan tentang pemerolehan fonologi berdasarkan struktur-struktur universal linguistik, yakni hukum-hukum struktural yang mengatur setiap perubahan bunyi.

b. Teori Generatif Struktural Universal

Teori struktural universal ini diperluas oleh Moskowitz dengan menerapkan unsur-unsur fonologi generatif yang diperkenalkan oleh Chomsky dan Halle. Moskowitz menolak pendapat bahwa pemerolehan tahap fonetik berlaku dengan cara-cara yang sama bagi semua anak-anak di dunia. Namun, ia mengakui bahwa ada satu set sekatan yang harus dikenakan

---

<sup>8[8]</sup> Abdul Chaer, *Op.Cit.* h. 199

pada urutan pemerolehan representasi fonologi yang kurang jelas karena adanya interferensi fonetik.

c. Teori Proses Fonologi Alamiah

Teori ini diperkenalkan oleh David Stampe. Menurutnya proses fonologi anak-anak bersifat nurani yang harus mengalami penindasan (supres), pembatasan dan pengaturan sesuai dengan penuranaan representasi fonemik orang dewasa.

d. Teori Prosodi-Akustik

Teori ini diperkenalkan oleh Waterson. Ia menganggap pendekatan fonemik yang bersifat segmental perlu diubah menjadi non segmental. Menurutnya pemerolehan bahasa adalah satu proses sosial sehingga kajiannya lebih tepat dilakukan di rumah dalam konteks sosial yang sebenarnya daripada pengkajian data-data eksperimen, lebih-lebih untuk mengetahui pemerolehan fonologi.

e. Teori kontras dan Proses

Teori ini diperkenalkan oleh Ingram. Teori ini menggabungkan bagian-bagian penting dari teori Jakobson dengan Stampe, kemudian menyelaraskan hasil tersebut dengan teori perkembangan Piaget.

Menurutnya anak-anak memperoleh sistem fonologi orang dewasa dengan cara menciptakan strukturnya sendiri, dan kemudian mengubah struktur ini jika pengetahuannya mengenai sistem ini semakin baik.

## **F. Perkembangan Bahasa pada Anak**

Setiap anak harus menguasai semua peringkat bahasa, tidak hanya ucapan yang tepat tetapi juga bagaimana cara menggabungkan kata menjadi kalimat untuk mengungkapkan gagasan. Upaya ini dapat diselesaikan anak –dari berbagai budaya- dalam waktu empat sampai lima tahun. Rata-rata mereka mengalami urutan perkembangan yang sama.<sup>9[9]</sup>

Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang perkembangan bahasa pada anak, yaitu:

a. Teori Perkembangan Bahasa Anak

---

<sup>9[9]</sup> Rita L. Atkinson, *Pengantar Psikologi*. Erlangga. Jakarta. 1983, h. 409

Penelitian yang dilakukan terhadap perkembangan bahasa anak tentunya tidak terlepas dari pandangan, atau teori psikologi yang dianut. Dalam hal ini ada tiga teori tentang perkembangan bahasa pada anak, yaitu:

i. Pandangan Nativisme

Aliran ini berpendapat bahwa selama proses pemerolehan bahasa pertama, anak-anak (manusia) sedikit demi sedikit membuka kemampuan lingualnya yang secara genetis telah diprogramkan. Pandangan ini tidak menganggap lingkungan punya pengaruh dalam pemerolehan bahasa, melainkan menganggap bahwa bahasa merupakan pemberian biologis, sejalan dengan yang disebut “hipotesis pemberian alam.”

Pendapat teori ini, bahasa terlalu kompleks untuk dapat dikuasai dalam waktu yang singkat, sehingga pasti ada beberapa aspek yang sudah ada pada manusia secara alamiah.

Chomsky bahkan berpendapat bahwa bahasa tak hanya kompleks, tapi penuh kesalahan atau penyimpangan. Bahasa hanya dapat dikuasai manusia, dan tidak dapat dikuasai oleh binatang. Masih menurut Chomsky, anak dilahirkan dengan bekal *Language Acquisition Device* (LAD).

ii. Pandangan Behaviorisme

Kelompok ini menekankan bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan dari luar diri si anak, yaitu oleh ransangan yang diberikan melalui lingkungan. Bahasa dipahami oleh kelompok ini sebagai perilaku verbal, agar tampak lebih mirip dengan perilaku lain yang harus dipelajari.

Menurut pandangan ini, tidak ada peran aktif si anak dalam pemerolehan bahasa. Proses perkembangan bahasa terutama ditentukan oleh lamanya latihan yang diberikan oleh lingkungannya. Ransangan / stimulus lah yang akan memperkuat kemampuan berbahasa anak.

iii. Pandangan Kognitivisme

Jean Piaget menyatakan bahwa urutan perkembangan kognitif menentukan urutan perkembangan bahasa. Menurutnya perkembangan bahasa pada anak dapat dilihat dari perkembangan intelektualnya. Tahap perkembangan dari lahir hingga usia 18 bulan disebut Piaget sebagai tahap “sensosi motor”. Pada tahap ini belum ada bahasa, karena anak belum menggunakan lambang-lambang untuk menunjuk pada benda-benda di sekitarnya. Anak hanya memahami melalui indranya (sensory), dan gerak kegiatan yang dilakukannya (motor).

Perkembangan bahasa menurut tiga pendapat ini, berkaitan dengan perkembangan-perkembangan lain yang dialami otak.

#### b. Perkembangan Motorik

Perkembangan motorik merupakan perkembangan bayi sejak lahir yang paling tampak, yakni perkembangan yang bertahap dari duduk, merangkak, sampai berjalan. Setelah lahir, bayi menghabiskan waktu 14 – 18 jam untuk tidur. Pada usia 3-4 bulan, bayi sudah mampu duduk sebentar. Usia 7-8 bulan bayi sudah mampu duduk sendiri. Menjelang usia 9 bulan bayi sudah dapat duduk selama sepuluh menit. Kemampuan merangkak bisa pada usia 7 bulan, lalu berdiri, berpegangan pada kursi. Pada usia 11 bulan anak dapat berdiri sendiri, dan sekitar usia 13 bulan bayi sudah mampu berdiri.

#### c. Perkembangan Sosial dan Komunikasi

Menangis adalah cara pertama bayi berkomunikasi dengan lingkungannya. Pada usia dua minggu bayi dapat membedakan wajah ibunya dengan orang lain. Pada bulan kedua, bayi sering berdeket/bunyi burung merpati sebagai ekspresi senangnya. Lalu usia 12 minggu bayi memberikan tanggapan dari suara yang diberikan ibunya. Menjelang usia lima bulan, bayi menirukan suara dan gerak orang dewasa.

#### d. Perkembangan Kognitif

##### i. Tahap Sensomotorik

Tahap ini merupakan tahap pertama dalam perkembangan kognisi anak. Pada tahap ini bayi belum mampu membedakan dirinya dari isi dunia lainnya, tingkahnya terbatas pada penggunaan pola respon. Urutan perkembangannya adalah penggunaan panca indera, lalu motorik, koordinasi keduanya, baru sensomotorik.

##### ii. Tahap Praoperasional

Cara berpikir bayi pada tahap ini masih dalam tahap yang sederhana, belum operasional.

##### iii. Tahap Operasional Konkret

Tahap ini dilalui anak pada usia tujuh sampai sebelas tahun. Pada tahap ini anak dapat menyebutkan sesuatu secara kongkret suatu kesamaan benda, namun belum bisa menjelaskannya.

##### iv. Tahap Operasional Formal

Pada tahap ini anak sudah berusia sebelas tahun ke atas. Anak sudah berpikir logis seperti halnya orang dewasa. Mereka mulai merumuskan dan mengetas hipotesis yang rumit,

berpikir abstrak, men-generalisasikan dengan menggunakan konsep abstrak, dari satu situasi ke situasi lain.

#### e. Perkembangan Bahasa

Bayi, sudah mampu berkomunikasi tanpa harus berbahasa, baik dengan tangisan, senyum, dan gerak gerik tubuhnya. Tahap perkembangan ini dibagi kepada dua, tahap perkembangan artikulasi dan tahap perkembangan kata/kalimat.

##### i. Tahap Perkembangan Artikulasi

Tahap ini dilalui bayi pada usia 14 bulan. Pada tahap ini bayi sudah mampu menghasilkan bunyi vokal, “aaa”, “eee” atau “uuu”. Adapun tahapan perkembangan artikulasi itu sebagai berikut:

##### 1. Bunyi Resonansi

Bunyi paling umum yang dibuat bayi adalah bunyi tangis, meskipun ada banyak arti yang diungkapkan bayi melalui tangisan tersebut. Selain bunyi tangis, ada pula bunyi kuasi resonansi. Bunyi ini belum ada konsonan dan vokalnya.

##### 2. Bunyi Berdeket

Bunyi ini adalah bunyi kuasi konsonan yang berlangsung dalam satu embusan nafas. Bunyi yang dihasilkan adalah konsonan belakang dan tengah, dengan vokal belakang, tapi tanpa resonansi penuh. Bunyi ini seperti meledak-ledak yang disertai tawa.

##### 3. Bunyi Berleter

Bayi mengeluarkan suara terus menerus tanpa tujuan. Bayi mencoba berbagai macam bunyi. Bayi sudah mampu membuat bunyi vokal seperti a.

##### 4. Bunyi Berleter Ulang

Bayi memonyongkan bibirnya, menarik ke dalam tanpa menggerakkan rahang. Konsonan yang mula-mula diucap adalah p, b, bunyi letup t dan d, bunyi nasal dan bunyi j.

##### 5. Bunyi Vokabel

Bunyi ini menyerupai kata, tapi tidak mempunyai arti, dan bukan tiruan dewasa. Bentuk vokabel ini sudah konsisten secara fonetis. Seiring dengan perkembangan ini, bayi yang normal sudah bisa menirukan intonasi kalimat dan kemampuan mengucapkan kata.

##### ii. Tahap Perkembangan Kata dan Kalimat

##### 1. Kata Pertama

Kemampuan mengucapkan kata pertama ditentukan oleh penguasaan artikulasi dan kemampuan mengaitkan kata dengan benda yang menjadi rujukannya.

## 2. Kalimat Satu Kata

Kata pertama yang dihasilkan anak, dilanjutkan dengan kata kedua, ketiga dan seterusnya. Yang pertama kali muncul melalui kalimat satu kata si anak adalah ujaran yang seringkali didengarnya dari orang dewasa. Hingga usia 18 bulan, anak telah memiliki 50 buah kosakata, meskipun kalimat satu kata (holofrasis).

## 3. Kalimat Dua Kata

Ucapan kalimat dua kata ini diungkapkan anak sudah lebih produktif dibanding kalimat satu kata. Misalnya, hubungan agen + asi pada kalimat *mommy come*.

## 4. Kalimat Lebih Lanjut

Menjelang usia dua tahun, anak rata-rata sudah bisa menyusun kalimat empat kata, yakni dengan cara perluasan, meskipun kalimat dua kata masih mendominasi korpus bicaranya.

### iii. Tahap Menjelang Sekolah

Yang dimaksud ini adalah menjelang anak masuk sekolah dasar; yakni pada usia lima sampai enam tahun. Anak pada usia ini sudah menguasai hampir semua kaidah dasar gramatikal bahasanya. Dia bisa membuat berita, tanya, dan keontruksi lainnya. Mereka sudah dapat menggunakan bahasa dalam konteks sosial yang bermacam-macam.

## Bab II

### Pemerolehan Bahasa pada Anak Normal

#### A. Tahap – Tahap Perolehan Bahasa Anak

##### 1. Pralinguistik

Usia	Perkembangan Bahasa Awal
0-1 bulan	Respons bayi saat mendengar suara dengan melebarkan mata atau perubahan irama pernafasan atau kecepatan menghisap susu
2-3 bulan	Memperhatikan orang berbicara, perbedaan tangisan
4-5 bulan	mencari sumber suara, mengoceh
6-7 bulan	menikmati permainan seperti “ciluk ba”, babling (mama,mimi)
9 bulan	Ekspresi interaksi sosial

##### 2. Fonologi

- Usia 6 minggu, anak mulai mengeluarkan bunyi – bunyi yang mirip dengan bunyi konsonan atau vokal. Proses mengeluarkan bunyi ini dinamakan *cooing* (dekutan). (Dardjowijoyo, 2008: 244)
- Usia 6 bulan, anak mulai mencampur konsonan dengan vokal. Disebut dengan babbling atau celotehan. (Dardjowijoyo, 2008: 244)

##### 3. Semantik

- o 2-3 tahun (30 -50 keatas)
- o 6 tahun (8000 – 14.000 kata . Carrey, 1978)
- o Peningkatan perolehan semantic (Mc.Devitt. TM & Ormrod, JE. 2010):
  - a. Berbicara dengan anak secara rutin
  - b. Beri definisi
  - c. Memberikan contoh
  - d. Memberikan perbaikan saat anak mengucapkan kesalahan
  - e. Dorong anak untuk membaca sebanyak mungkin

#### **4. Sintaksis**

Anak memulai berbahasa dengan mengucapkan 1 kata yang dinamakan ujaran Holofrasik.

#### **5. Pragmatik**

- o Pragmatic berkenaan dengan cara menggunakan bahasa dalam situasi social yang sesuai.
- o Seseorang akan mengubah cara bicaranya sesuai dengan orang yang di ajak bicara, tujuan pembicaraan, situasi pembicaraan dan lain-lain.
- o Kesempatan berbicara dengan orang lain di sekolah, rumah, lingkungan sekitar dapat meningkatkan kemampuan bicara anak.

### **A. Perkembangan Bahasa Pada Anak**

#### **0 – 6 Bulan**

- mengulangi suara yang sama
- sering kali membuat suara “koo” dan “gurgles,” dan suara-suara yang menyenangkan;
- menggunakan tangisan yang berbeda-beda untuk mengutarakan kebutuhan yang berbeda-beda;
- tersenyum bila diajak berbicara;
- mengenali suara manusia;
- melokalisasi suara dengan cara menolehkan kepala;
- mendengarkan pembicaraan;
- menggunakan konsonan /b/, /p/, dan /m/ ketika babbling.
- menggunakan suara atau isyarat (gestures) untuk memberi tahu keinginan.

#### **7 – 12 Bulan**

- mengerti arti tidak dan panas;
- dapat memberi respons untuk permintaan yang sederhana;
- mengerti dan memberi respons pada namanya sendiri;
- mendengarkan dan meniru beberapa suara;
- mengenali kata untuk benda-benda sehari-hari (misalnya susu, sepatu, cangkir);
- “babbles” dengan menggunakan suara yang panjang dan pendek;
- menggunakan intonasi seperti lagu ketika “babbles”
- menggunakan berbagai macam suara ketika “babbles”

- menirukan beberapa suara bicara orang dewasa dan intonasinya;
- menggunakan suara bicara selain tangisan untuk mendapatkan perhatian;
- mendengarkan bila diajak bicara;
- menggunakan suara yang mendekati suara yang ia dengar;
- mulai merubah “babbling” ke “jargon;”
- mulai menggunakan bicara dengan tujuan;
- hanya menggunakan kata benda;
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 1-3 kata.
- mengerti perintah sederhana.

### **13 – 18 Bulan**

- menggunakan intonasi yang mengikuti pola bicara orang dewasa
- menggunakan “echolalia” dan “jargon”,
- tidak mengucapkan beberapa konsonan depan dan hampir seluruh konsonan akhir;
- bicara hampir keseluruhan tidak dapat dimengerti;
- mengikuti perintah sederhana;
- mengenali 1-3 bagian dari tubuh;
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 3-20 kata atau lebih (kebanyakan kata benda);
- memadukan vokalisasi dan isyarat;
- membuat permintaan untuk hal-hal yang lebih diinginkan.

### **19 – 24 Bulan**

- lebih sering menggunakan kata dari pada “jargon”
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 50-100 kata atau lebih;
- memiliki pemahaman (reseptif) kosa kata 300 kata atau lebih;
- mulai memadu kata benda dan kata kerja;
- mulai menggunakan kata pengganti orang;
- kendali suara masih tidak stabil;
- menggunakan intonasi yang benar untuk pertanyaan;
- bicara 25-50% dapat dimengerti orang luar;
- menjawab pertanyaan “ini apa?,”
- senang mendengarkan cerita;
- mengenali 5 bagian dari tubuh;

- secara benar dapat menanamkan beberapa benda sehari-hari.

## **2 – 3 Tahun**

- bicara 50-75% dapat dimengerti;
- mengerti satu dan semua;
- mengucapan keinginan untuk ke kamar mandi (sebelum, sedang atau setelah kejadian);
- meminta benda dengan menamakannya;
- menunjuk kepada gambar didalam buku bila diminta;
- mengenali beberapa bagian dari tubuh;
- mengikuti perintah sederhana dan menjawab pertanyaan sederhana;
- senang mendengarkan cerita pendek, lagu dan sajak;
- menanyakan 1-2 kata pertanyaan;
- menggunakan 3-4 kata frase;
- menggunakan preposisi;
- menggunakan kata yang sama dalam konteks;
- menggunakan “echolalia” bila kesukaran berbicara;
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 50-250 kata (dan berkembang dengan pesat pada tahap ini);
- memiliki pemahaman (reseptif) kosa kata 500-900 kata atau lebih;
- mengerti hampir keseluruhan yang dikatakan kepadanya;
- sering mengulang, terutama kata permulaan “saya” (nama) dan suku kata pertama;
- berbicara dengan suara yang keras;
- nada suara mulai meninggi;
- menggunakan huruf hidup dengan baik;
- secara konsisten menggunakan konsonan awal (walaupun beberapa masih tidak dapat diucapkan dengan baik);
- sering menghilangkan konsonan tengah;
- sering menghilangkan atau mengganti konsonan akhir.

## **3 – 4 Tahun**

- Mengerti fungsi dengan benda;
- mengerti perbedaan dari arti kata (besar-kecil, diatas-didalam, berhenti-jalan);
- mengikuti perintah 2-3 bagian;

- menanya dan menjawab pertanyaan sederhana (siapa, apa, dimana, kenapa);
- sering menanya dan meminta jawaban yang terperinci;
- menggunakan analogi yang sederhana;
- menggunakan bahasa untuk mengekspresikan emosi;
- menggunakan 4-5 kata dalam kalimat;
- mengulang kalimat 6-13 suku kata secara benar;
- mengenali benda dengan nama;
- memanipulasi orang dewasa dan teman sebaya;
- kadang-kadang “acholalla” masih digunakan;
- lebih sering menggunakan kata benda dan kata kerja;
- sadar akan waktu yang telah lalu dan yang akan datang;
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 800-1,500 kata atau lebih;
- memiliki pemahaman (reseptif) kosa kata 1,200-2,000 kata atau lebih;
- kadangkala mengulang nama, terbata-bata, kesulitan mengatur napas, dan meringis;
- berbisik;
- bicara 80% dapat dimengerti;
- walaupun masih banyak kesalahan, tatabahasa sudah banyak membaik;
- dapat menceritakan dua kejadian secara urut;
- dapat bercakap-cakap lebih lama.

#### **4 – 5 Tahun**

- mengerti konsep jumlah sampai dengan 3;
- mengerti spatial konsep;
- mengenali 1-3 warna;
- memiliki pemahaman (reseptif) kosa kata 2,800 kata atau lebih;
- menghitung sampai 10 secara rote;
- mendengarkan cerita pendek;
- menjawab pertanyaan tentang fungsi;
- menggunakan tatabahasa dalam kalimat dengan benar;
- memiliki pengucapan (ekspresif) kosa kata 900-2,000 kata atau lebih;
- menggunakan kalimat dengan 4-8 kata;
- menjawab pertanyaan 2 bagian;
- menanyakan arti dari kata;
- senang akan sajak, ritme dan suku kata tidak berarti;

- menggunakan konsonan dengan 90% kecepatan;
- bicara biasanya dapat dimengerti oleh orang luar;
- dapat bercerita tentang pengalaman di sekolah, di rumah teman, dll.
- dapat menceritakan kembali cerita panjang;
- memperhatikan bila diceritakan dan menjawab pertanyaan sederhana tentang cerita tersebut.

### **5 – 6 Tahun**

- menamakan 6 warna dasar dan 3 bentuk dasar;
- mengikuti perintah yang diberikan dalam kelompok;
- mengikuti perintah 3-bagian;
- menanyakan pertanyaan bagaimana;
- menjawab secara verbal pertanyaan hai dan apa kabar?;
- menggunakan kata untuk sesuatu yang telah berlalu dan akan datang;
- menggunakan kata penghubung;
- memiliki 13,000 kata; ±pengucapan (ekspresif) kosa kata
- menamakan lawan kata;
- secara urut menamakan nama hari;
- menghitung sampai 30 secara mengurutkan (rote);
- kosa kata secara drastis meningkat terus;
- panjang kata dalam kalimat menurun hingga 4 - 6 kata dalam kalimat;
- terkadang membalikan suara-suara

### **6 – 7 Tahun**

- menamakan beberapa huruf, angka, dan mata uang;
- mengurutkan angka;
- mengerti kanan dan kiri;
- menggunakan makin banyak lagi kata-kata yang lebih kompleks untuk menjelaskan sesuatu;
- mengadakan percakapan;
- memiliki 20,000 kata; ±pemahaman kosa kata
- menggunakan panjang kalimat sampai dengan 6 kata;
- mengerti hampir keseluruhan konsep tentang waktu;

- dapat mengucapkan abjad;
- dapat menghitung sampai dengan 100 secara rote;
- menggunakan hampir seluruh aturan untuk perubahan kata dengan benar;
- menggunakan kalimat pasif dengan benar.

4. Modul Ajar

---

Modul Ajar Seri Psikolinguistik  
Penghitungan Indeks Kemampuan  
bahasa pada Anak Normal

---

disusun oleh

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

Universitas Kristen Maranatha

2016

# Modul Ajar Seri Psikolinguistik: Penghitungan Indeks Kemampuan bahasa pada Anak Normal

disusun oleh

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum

## **Kata Pengantar**

Dengan diselesaikannya “Modul Ajar Seri Psikolinguistik: Penghitungan Indeks Kemampuan bahasa pada Anak Normal”, penulis mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam penyusunan modul ajar ini terdapat beberapa hambatan. Akan tetapi, atas bantuan berbagai pihak semua kendala dapat diatasi. Semoga modul ini dapat dijadikan pedoman dan dasar pemikiran untuk menghitung indeks kemampuan bahasa anak-anak normal.

Kritik dan saran dari pembaca sangat berarti dan diperlukan semata-mata demi penyempurnaan isi modul ini. Penulis berharap semoga tulisan akademik ini memiliki kemanfaatan terutama bagi pemerhati psikolinguistik dan pada umumnya bagi khalayak pembaca.

Bandung, 26 Oktober 2016

Dr. Dra. Rosida Tiurma Manurung, M.Hum.

## DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Bab I Hakikat Pemerolehan Bahasa	1
Bab II Penghitungan Indeks Kemampuan Bahasa pada Anak Normal	11
Lampiran	29



# **Bab I**

## **Pemerolehan Bahasa Pertama atau Bahasa Ibu**

### **1.1 Pendahuluan**

Bahasa merupakan alat komunikasi, sehingga terjadinya komponen bahasa yang diproduksi oleh otak akan diujarkan melalui alat ucap. Maka dari itu sebuah pemerolehan bahasa yang seringkali menjadi perdebatan akan dijelaskan secara gamblang. Menurut Abdul Chaer (2009:167) pemerolehan bahasa atau artikulasi bahasa adalah proses yang berlangsung didalam otak seseorang kanak-kanak ketika dia memperoleh bahasa kanak-kanak pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dari pembelajaran bahasa (*language learning*) pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia memperoleh bahasa pertamanya.

Sedangkan menurut Henry Guntur Tarigan pemerolehan bahasa atau *language quesen* adalah proses yang dipergunakan oleh kanak-kanak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis yang semakin bertambah rumit, ataupun teori-teori terpendam atau tersembunyi yang mungkin sekali terjadi dengan ucapan-ucapan orang tuanya sampai dia memilih berdasarkan suatu ukuran atau takaran penilaian tata bahasa yang paling sederhana dari bahasa tersebut. Menurut King di dalam Henry Guntur Tarigan (1984:243) kanak-kanak dalam mengembangkan pemerolehan bahasanya dia menyusun atau membangun suatu tata bahasa yang baru serta yang disederhanakan dengan pembaharuan-pembaharuan yang dibuatnya sendiri. dan menurut Langacker di dalam Henry Guntur Tarigan (1984:243) menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa sekaligus merupakan jenis yang seragam, dalam arti bahwa semua manusia mempelajari satu dan juga merupakan jenis yang khusus, dalam arti bahwa hanya manusialah yang mempelajari satu.

### **1. Kompetensi dan Performa**

Selama berabad-abad para ilmuwan dan filsuf membuat perbedaan mendasar antara kompetensi dan performa. Kompetensi menunjuk pada pengetahuan dasar seseorang tentang sistem, kejadian, atau fakta. Ini adalah *kemampuan* yang tak teramati dalam melakukan sesuatu, dalam menampilkan sesuatu. Performa adalah manifestasi yang konkret dan bisa diamati, atau realisasi atas kompetensi. Ini adalah tindakan nyata seperti: berjalan, menyanyi, menari, berbicara. Dalam masyarakat, kita menggunakan kompetensi-performa dalam segala bidang. Di sekolah, misalnya, kita mengasumsikan bahwa anak-anak memiliki wilayah-

wilayah kompetensi tertentu dan bahwa kompetensi itu bisa diukur dan dinilai melalui alat pengamatan untuk mendapatkan sampel performa yang disebut “ujian” dan “evaluasi belajar”

Dalam bahasa, kompetensi merupakan pengetahuan mendasar tentang sistem bahasa-kaidah-kaidah tata bahasanya, kosakatanya, seluruh pernak-pernik bahasa dan bagaimana menggunakannya secara terpadu. Performa adalah produksi actual (berbicara, menulis) atau pemahaman (menyimak, membaca) terhadap peristiwa-peristiwa linguistic. Sebuah konsep yang tidak disentuh oleh kaum strukturalis dan behavioris adalah bagaimana bisa orang menilai secara ilmiah wilayah yang tak teramati ini. Brown dan Bellugi (1964) memberi kita contoh bagus tentang sulitnya upaya mendapatkan pengetahuan gramatikal dasar dari anak-anak. Tidak seperti orang dewasa, yang bisa ditanyai, misalnya, apakah lebih baik mengatakan “two foots” atau “two feet”, anak-anak memperlihatkan apa yang disebut efek “pop-go-weasel”, sebagaimana tampak dalam dialog berikut antara seorang dewasa dan bocah dua tahun.

Orang dewasa : nah, Adam, dengarkan apa yang kukatakan. Katakan padaku mana yang

Slebih baik: some water atau a water?

Adam : *Pop go weasel!*

(Pop go weasel : dari bait lagu dolanan anak-anak, untuk konteks di atas, jawaban itu dipakai si anak untuk menghindar (penerjemahan).

Anak-anak jelas tidak tertarik pada/ atau mengerti pertanyaan gramatikal orang dewasa dan karena itu mengatakan apa yang dia mau. Sehingga untuk menilai kompetensi harus menggunakan metode-metode tak langsung seperti, rekaman dan transkripsi pembicaraan yang diikuti dengan analisis ketat, pengujian langsung melalui tes peniruan, penyampaian, atau pemahaman tertentu. Metode ini masih banyak sekali kekurangannya. Bagaimana cara menyimpulkan kompetensi umum sistem linguistic seorang gadis lima tahun, yang hanya berbahasa inggris, ketika ia menuturkan sebuah kecelakaan di televisi dengan hasil transkripsi seperti di bawah ini:

*They heard ‘em underground ca-cause they went through a hoyle-a hole- and they pulled a rock from underground and then they saw a wave going in-that the hole-and they brought a table and the wave brought ‘em out the k-tunnel and the-they went a way and then –uh-m-ah-back on top and it was-uh-going under a bridge and they went-then the braves hit the-the bridgr-they-all of it-th then they looked there-then they-then they were safe*

Tanpa menyebut siapa penuturnya hasil transkripsi di atas di tunjukkan kepada ahli terapi wacana dan dianalisis untuk mengetahui berbagai kemungkinan “gangguan” yang bisa

dilihat. Dan sebagai hasil analisis adalah si penutur mempunyai gejala afasia (merosotnya kemampuan bertutur karena kerusakan pada otak ). Ini adalah tahap awal dan jika kita merekam lebih banyak lagi sampel wicara gadis lima tahun itu, kita akan tetap menghadapi problem dalam menyimpulkan kompetensinya. Bagaimana pengetahuannya tentang sistem kerja?. Tentang konsep “kalimat”. Bahkan jika diuji lebih cermat tentang pemahaman atau penuturan wicara kepada seorang anak, tetap akan sulit membuat kesimpulan mengenai kompetensi dasar anak ini.

## **2. Pemahaman dan Produksi**

Pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa dalam bahasa anak-anak keunggulan umum pemahaman atas produksi. Dengan kata lain: anak-anak tampaknya memahami “lebih banyak” ketimbang yang mereka produksi. Misalnya, seorang anak mungkin memahami kalimat yang mengandung kata petunjuk melekat di dalamnya (misalnya, *“The ball that’s in the sandbox is red”*) tetapi tidak mampu membuat kalimat demikian. W.R. Miller (1963, 863) member contoh bagus tentang fenomena perkembangan fonologis ini: “Baru-baru ini seorang bocah tiga tahun mengatakan pada saya bahwa namanya Litha. Saya menanggapi “Litha?” Buka, Litha.” “Oh, Lisa.” “Ya, Litha.” Anak itu jelas mengerti perbedaan besar antara *s* dan *th*, sekalipun dia sendiri tidak bisa menghasilkan perbedaan itu. Hal yang sama berlaku juga untuk orang dewasa, dalam bahasa asing maupun asli. Kita bisa mengerti kata, frase, tata bahasa, gaya, dan wacana yang sama sekali tidak pernah kita keluarkan.

## **3. Bawaan atau Pengasuhan?**

Kaum nativis berpandangan bahwa seorang anak dilahirkan dengan pengetahuan bawaan kebahasaan yang sering disebut LAD yang bersifat universal pada setiap manusia. Hipotesis tentang perlengkapan bawaan ini mungkin bisa mengakhiri pertentangan antara gagasan behavioristik dan nativistik. Walaupun LAD masih merupakan hipotesis yang terus memerlukan penyempurnaan, tetapi secara perlahan-lahan suatu saat akan terbukti bahwa bukti genetic (ilmiah) tentang pewarisan kemampuan dan akan mendapatkan bukti nyata tentang adanya “gen” bahasa. LAD dan factor-faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa seseorang. Bertahun-tahun para linguis, psikolog, dan pendidik disibukkan dalam kontroversi “bawaan versus pengasuhan”. Perilaku-perilaku apa saja yang bersifat “bawaan”, yang secara biologis memang sudah sudah begitu dari sananya, dan

perilaku-perilaku apa saja yang dipelajari dan ditanamkan dalam sebuah lingkungan melalui “pengasuhan”, melalui pengajaran?

Serangkaian penelitian menarik tentang sifat bawaan ditekuni oleh Derek Bickerton (1981) yang mendapatkan bukti, dalam sejumlah bahasa, tentang pola umum perkembangan linguistik dan kognitif. Manusia “terprogram secara biologis” untuk berproses dari tahap ke tahap. Seperti tanaman yang mengeluarkan bunga, secara bawaan orang terprogram untuk “mengeluarkan” perlengkapan bahasa tertentu yang ia miliki di usia-usia perkembangan. Sama seperti kita tidak bisa membuat geranium berbunga sebelum “waktunya”, maka manusiapun sama hanya akan “berbunga” dalam tahap-tahap yang sudah terprogram sebelumnya.

#### **4. Universal**

Terkait erat dengan kontroversi sifat bawaan adalah pernyataan bahwa bahasa diperoleh secara universal dengan cara yang sama, dan bahwa struktur dalam bahasa, di tataran terdalamnya, boleh jadi sama untuk semua bahasa. Werner Leopold (1949) membuat penemuan menyakinkan mengenai karakteristik-karakteristik fonologis dan gramatikal tertentu yang bersifat umum dalam bahasa. Penemuan ini mengilhami penelitian tentang Tata Bahasa Universal yang meneliti tentang pemerolehan bahasa oleh anak-anak dalam berbagai bahasa guna menetapkan kesamaannya. Slobin (1986, 1992, 1997) dan para sejawatnya menghimpun data tentang pemerolehan bahasa, antara lain, pada bahasa Jepang, Perancis, Spanyol, Jerman, Polandia, Ibrani, dan Turki. Marastos (1988) menyebutkan beberapa kategori linguistik universal yang diteliti oleh sejumlah peneliti adalah sebagai berikut:

Susunan kata

Nada penanda morfologis

Persesuaian gramatikal (misalnya, menyangkut subjek dan kata kerja)

Referensi tereduksi (misalnya, Pronomina, ellipsis) nomina dan kelas-kelas nomina

Verba dan kelas-kelas verba

Predikatif

Negative

Pembentukan pertanyaan

Penelitian tentang Tata Bahasa Universal dipusatkan pada apa yang kemudian dikenal sebagai prinsip dan parameter. Prinsip adalah karakteristik tetap bahasa manusia yang tampaknya berlaku secara umum untuk semua bahasa, sebagaimana yang telah tertera dalam daftar di atas. Cook (1997: 250-251) menggambarkan secara sederhana: peraturan lalu lintas

untuk kendaraan secara umum menghendaki pengendara tetap berada di satu sisi jalan. Ini sebuah prinsip. Namun, di beberapa negara harus selalu berada di sebelah kiri (misalnya, Inggris, Jepang) dan di beberapa negara lain di sebelah kanan (misalnya, Amerika Serikat, Taiwan), yang ini adalah parameter. Oleh karena itu, parameter bervariasi dalam setiap bahasa. Ini berarti bahwa semua bahasa menganut prinsip memberi makna pada susunan kata, maka variasi-variasi dalam susunan kata (misalnya, subjek-predikat-objek; subjek-objek-predikat, dan sebagainya akan berlaku tergantung pada masing-masing bahasa.)

Beberapa peneliti mengatakan bahwa keadaan awal anak-anak adalah “terdiri atas seperangkat prinsip universal yang menunjukkan keterbatasan variasi; ini bisa dinyatakan sebagai parameter yang harus diperbaiki melalui salah satu dari sedikit cara yang memungkinkan” (Saleemi, 1992:58). Dalam pengertian yang lebih sederhana, tugas anak-anak dalam pembelajaran bahasa relative mudah sebab ada factor-faktor pembatas tertentu yang muncul secara alami. Sebagai contoh, prinsip *dependensi struktur* “menyatakan bahwa bahasa diatur sedemikian rupa dalam cara yang membuatnya sangat tergantung pada hubungan struktural antar elemen dalam sebuah kalimat (seperti kata, morfem, dan lain sebagainya)”. Perhatikan, misalnya, contoh dibawah ini

1. *The boy kicked the ball*
2. *The boy that's wearing a red shirt and standing next to my brother kicked the ball.*
3. *She's a great teacher.*
4. *Is she a great teacher?*

Dua kalimat pertama di atas bertumpu pada suatu pengelompokan struktural yang disebut “frase” atau, lebih spesifik lagi, “frase nomina”. Tanpa kepekaan tentang prinsip semacam ini, orang akan menjadi kusut menghadapi kalimat (2). Begitu pula, prinsip perubahan susunan kata memungkinkan orang menangkap perbedaan antara kalimat (3) dan (4). Anak-anak tentu saja tidak dilahirkan dengan persepsi bahasa secanggih itu; bahkan kalimat seperti (2) tak terpahami bagi sebagian besar anak-anak penutur asli bahasa Inggris hingga usia 4 atau 5 tahun. Meskipun demikian, prinsip dependensi structural pada akhirnya muncul baik dalam pemahaman maupun produksi bahasa anak-anak.

Menurut LAD, bahasa tidak mungkin bervariasi dalam cara tak terhingga. Parameter menentukan cara-cara di mana bahasa-bahasa bisa bervariasi. Satu contoh saja akan menjadi ilustrasi yang memadai. Salah satu parameter, yang dikenal sebagai “parameter kepala”, menetapkan posisi “kepala” sebuah frase sehubungan dengan pelengkap-pelengkapnya dalam frase. Sekalipun posisi-posisi tersebut berlainan dalam berbagai bahasa, arti pentingnya menduduki tempat teratas dalam semua bahasa. Bahasa adalah soal “kepala lebih dahulu”

atau “kepala belakangan”. Bahasa Inggris adalah tipikal bahasa kepala lebih dahulu dengan frase-frase seperti “*the boy that’s wearing a red shirt*” dan “*kicked the ball*”. Bahasa Jepang adalah bahasa kepala belakangan, dengan kalimat-kalimat seperti “*e wa kabe ni kakkatte imasu*” (gambar di dinding menggantung) (dari Cook & Newson, 1996:14)

## **5. Sistematisitas dan Variabilitas**

Salah satu asumsi dari banyak penelitian tentang bahasa anak-anak adalah sistematisitas proses pemerolehan. Dari tata bahasa poros hingga ujaran tiga-empat kata, hingga kalimat lengkap yang panjangnya nyaris tak terhingga, anak-anak memperlihatkan kemampuan luar biasa untuk menerka sistem fonologis, strukutral, leksikal, dan semantic bahasa.

Namun, di tengah-tengah sistematisitas ini, ada banyak variabilitas dalam proses pembelajaran. Sampai saat ini para peneliti belum mencapai kesepakatan mengenai bagaimana cara mendefinisikan berbagai “tahapan” pemerolehan bahasa. Pola-pola “tipikal” tertentu muncul dalam bahasa anak-anak. Contoh tentang pembelajaran bentuk waktu lampau untuk kata kerja *go* memberikan ilustrasi tentang sulitnya mendefinisikan tahapan. Anak-anak kecil yang belum menguasai morfem bentuk lampau mula-mula cenderung memahami bentuk lampau sebagai item-item sendiri (“*walked*”, “*broke*”, “*drank*”) tanpa mengetahui perbedaan antara verba teratur dan tidak teratur, lalu, pada usia sekitar 4 atau 5 tahun, mereka mulai mengerti sistem pengimbuhan morfem *-ed* pada sebuah kata kerja, dan pada titik ini semua kata kerja diteraturkan (“*breaked*”, “*drinked*”, “*goed*”). Akhirnya, pada usia sekolah awal, anak-anak mengerti bahwa ada dua kelompok kata kerja, teratur dan tidak teratur, dan mereka mulai memilah-milah kata kerja ke dalam dua kelompok tersebut. Proses ini berlangsung bertahun-tahun dan dalam beberapa kasus berlanjut hingga masa awal kedewasaan.

## **6. Bahasa dan Pemikiran**

Bertahun-tahun para peneliti menyelidiki hubungan antara bahasa dan kognisi. Pandangan behavioristik menyatakan bahwa kognisi terlalu mentalistik untuk dikaji dengan metode ilmiah. Hal ini bertentangan dengan pandangan-pandangan seperti yang dianut Piaget, yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif berada tepat di pusat organisme manusia dan bahwa bahasa bergantung kepada dan muncul dari perkembangan kognitif. Beberapa ahli lainnya menekankan pengaruh bahasa atas perkembangan kognitif. Jerome Bruner (Brown, 2008:46) menetapkan sumber-sumber perkembangan intelektual yang

dipengaruhi oleh bahasa, diantaranya adalah kata-kata yang membentuk konsep serta dialog antara orang tua dan anak atau antara guru dan anak yang berfungsi mengarahkan dan mendidik. Vygotsky (Brown, 2008: 46) menyatakan bahwa interaksi sosial melalui bahasa adalah prasyarat bagi perkembangan kognitif. Pemikiran dan bahasa dipandang sebagai dua operasi kognitif terpisah yang tumbuh bersama-sama.

Permasalahan dalam pemerolehan bahasa anak-anak adalah menentukan bagaimana pemikiran memengaruhi bahasa, bagaimana bahasa memengaruhi pemikiran dan bagaimana para linguis mendeskripsikan sebaik mungkin dan menjelaskan interaksi keduanya.

## **7. Peniruan**

Anak-anak merupakan peniru yang baik dan peniruan merupakan salah satu strategi penting yang dipakai anak dalam pemerolehan bahasa. Menirukan berulang-ulang adalah strategi penting dalam pembelajaran bahasa dan merupakan aspek penting penguasaan fonologis usia dini. Peniruan sejalan dengan prinsip-prinsip pemerolehan bahasa menurut kaum behavioris.

Kaum behavioris mengasumsikan satu jenis peniruan, tetapi jenis peniruan di tingkat yang lebih mendalam adalah jauh lebih penting dalam proses pemerolehan bahasa. Tipe pertama adalah peniruan struktur permukaan, di mana orang mengulang-ulang atau menirukan struktur permukaan, lebih memerhatikan kode fonologis daripada kode semantik. Taraf peniruan inilah yang memungkinkan orang dewasa menuturkan ulang angka-angka acak atau ujaran kata tanpa makna, atau bahkan mengkopi ujaran tanpa makna. Jika ada data semantik, yang mendasari keluaran struktur permukaan tersebut hanya diperhatikan sambil lalu. Dalam kelas-kelas pembelajaran bahasa asing, latihan-latihan pengulangan digunakan untuk merangsang peniruan: sebuah pengulangan suara oleh siswa tanpa pemahaman sedikit pun tentang makna suara itu.

Tahap-tahap paling dini pemerolehan bahasa anak-anak memunculkan banyak ssekali peniruan karena bayi mungkin tidak menguasai kategori-kategori semantik untuk memaknai ujaran. Tetapi ketika anak-anak merasakan pentingnya semantik, mereka akan memberi banyak perhatian pada tataran semantik yang penuh makna dan hal ini termasuk dalam struktur dalam bahasa. Mereka masuk ke dalam peniruan struktur dalam. Bahkan peniruan struktur dalam ini bisa menghalangi perhatian mereka pada struktur permukaan sehingga mereka akan tampak sebagai peniru yang buruk. Penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak, ketika secara eksplisit diminta mengulang sebuah kalimat dalam situasi ujian, akan

sering mengulang struktur dalam secara tepat namun dengan perubahan pada ujaran permukaan.

## **8. Latihan dan Frekuensi**

Persolan lebih luas yang berkaitan dengan gagasan tentang peniruan adalah bagaimana karakteristik latihan dan frekuensi dalam bahasa anak-anak. Anak-anak berlatih bahasa terus-menerus terutama dalam tahap awal ketika mereka mengeluarkan ujaran dalam satu-dua kata. Sebuah model behavioristik pemerolehan bahasa pertama akan menyatakan bahwa latihan dengan pengulangan dan asosiasi adalah kunci bagi pembentukan kebiasaan melalui pengkondisian. Jadi, latihan yang dilakukan oleh anak-anak merupakan kunci bagi pemerolehan bahasa. Latihan biasanya dipandang hanya berkaitan dengan wicara. Tetapi kita juga bisa memikirkan latihan pemahaman yang sering dihubungkan dengan frekuensi masukan linguistik pada anak-anak. Anak-anak menguasai lebih awal bentuk-bentuk tertentu yang sering mereka jumpai: yakni pertanyaan *apa*, barang-barang dan orang-orang yang ada di rumah. Brown dan Hanlon (Brown, 2008: 49) menyatakan bahwa dengan memerhatikan frekuensi munculnya item-item linguistik tertentu dalam pembicaraan para ibu kita akan bisa memerkirakan urutan munculnya item-item tersebut dalam wicara anak-anak mereka.

Meskipun penelitian yang cukup mutakhir (Nick Ellis, 2002 dalam Brown, 2008:50) menyarankan untuk melihat kembali keutamaan frekuensi masukan bagi pemerolehan bahasa, selama beberapa dasawarsa orang terpaku pada norma yang memandang kebermaknaan sebagai kunci pembelajaran, dengan penekanan sekunder pada frekuensi. Metode audiolingual yang populer pada pertengahan abad kedua puluh, sangat meyakini prinsip frekuensi masukandan keluaran terhadap keberhasilan memelajari bahasa. Metode audiolingual sangat dipengaruhi oleh paradigma behavioristik, di mana pengkondisian adalah kunci utamanya. Metode-metode pengajaran bahasa saat ini yang berfokus pada makna, interaksi dan komunikasi berjalan di atas asumsi bahwa frekuensi berada di belakang kebermaknaan.

## **9. Masukan**

Peran masukan dalam pemerolehan bahasa anak sangat penting. Apa pun pandangan orang tentang sifat bawaan bahasa, pembicaraan yang didengar oleh anak-anak kecil adalah pembicaraan yang mereka dengar di rumah dan sebagian bsar adalah pembicaraan orang tua atau saudara-saudara kandung. Para linguis pernah menyatakan bahwa sebagian besar pembicaraan orang dewasa pada dasarnya adalah semigramatikal (penuh variabel performa).

Anak-anak dihadapkan pada sampel bahasa yang kacau-balau dan hanya kapasitas bawaan merekalah yang mampu menjelaskan keberhasilan mereka menguasai bahasa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bellugi dan Brown pada tahun 1964 dan Drach pada tahun 1969 (Brown, 2008:50) mendapati bahwa ujaran yang ditujukan kepada anak-anak sesungguhnya cermat secara gramatikal dan nyaris bersih dari keragu-raguan maupun ketersendatan yang biasanya dijumpai dalam pembicaraan sesama orang dewasa.

Kajian lebih mutakhir tentang pembicaraan orang tua di rumah (Hladik & Edwards, 1984; Moerk, 1985 dalam Brown, 2008: 50) memperkuat bukti yang memperlihatkan kecermatan masukan orang tua kepada anak-anak mereka. Pada saat bersamaan, anak-anak bereaksi sangat konsisten terhadap struktur dalam dan fungsi komunikatif bahasa dan mereka tidak menunjukkan reaksi terbuka terhadap berbagai campur tangan dan koreksi gramatikal. Tetapi dalam jangka panjang dan dengan mengikuti model-model konsisten yang diulang-ulang, anak-anak akhirnya akan menerapkan bentuk-bentuk yang tepat ke dalam pembicaraan mereka sendiri.

Arti penting permasalahan ini terletak pada fakta dari penelitian mutakhir yang memejelas bahwa masukan orang dewasa dan teman sebaya bagi anak-anak jauh lebih penting daripada yang sebelumnya diyakini kaum nativis. Masukan orang dewasa tampaknya membentuk pemerolehan anak-anak dan pola-pola interaksi antara anak dan orang tua berubah mengikuti peningkatan keterampilan berbahasa anak. Pengasuhan dan lingkungan merupakan hal yang penting, meskipun tetap harus dilihat seberapa penting masukan orang tua sebagai bagian dari keseluruhan masukan.

## **10. Wacana**

Sub bidang penelitian yang memperoleh perhatian dari semakin banyak peneliti bahasa anak, khususnya dalam penelitian konstruktivis sosial adalah wilayah analisis percakapan atau wacana. Meskipun masukan orang tua merupakan bagian penting dari perkembangannya kaidah percakapan anak, tapi perlu diingat bahwa anak juga berinteraksi dengan teman-teman sebayanya dan dengan orang dewasa lainnya. Interaksi diperlukan agar pemerolehan bahasa pertama berhasil. Anak-anak tidak memelajari bahasa dengan cara mendengarkan sambil lalu percakapan orang lain atau mendengarkan radio tapi memerolehnya dalam konteks pembicaraan.

Percakapan merupakan aktivitas sehari-hari manusia dan merupakan sarana belajar bagi anak-anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Anak tidak hanya belajar bagaimana memulai sebuah percakapan tetapi juga bagaimana merespons ujaran orang lain. Pertanyaan

bukan sekedar pertanyaan, tetapi dimengerti fungsinya sebagai permintaan akan informasi, tindakan dan pertolongan. Pada usia relatif muda, anak-anak mempelajari perbedaan-perbedaan terkecil antara pernyataan dan penentangan. Mereka mempelajari bahwa ujaran memunyai makna baik secara harfiah maupun tersirat atau fungsional.

## Bab II

### Penghitungan Indeks Kemampuan Bahasa pada Anak Normal

#### I. LATAR BELAKANG SAAT PRAKTIKUM

Praktikum dilakukan terhadap seorang anak dengan identitas sebagai berikut:

Nama (Inisial) : M. N  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tanggal lahir : 08 April 2010  
Anak ke- : 1 (tunggal)  
Usia : 3 tahun 01 bulan  
Alamat : Jl. Terusan Jakarta No 175  
Suku bangsa : Sunda  
Pendidikan : Kelompok Bermain B  
Tanggal praktikum : Jumat, 06 Mei 2016  
Minggu, 08 Mei 2016

#### Data tentang subjek penelitian:

M adalah anak tunggal dari seorang bapak yang bekerja sebagai pemilik bengkel dan membuka usaha jual beli mobil bekas. Sedangkan ibunya bekerja sebagai seorang PNS. M saat ini sedang mengenyam pendidikan di tingkat Kelompok Bermain/ Play Group Kelompok B. M termasuk anak yang cepat bergaul dan mandiri. Sehingga dari awal masuk sekolah sampai pulang M tidak harus ditunggu oleh orang tuanya. Karena ayah dan ibunya bekerja, M sering diantar sekolah oleh tantenya. Waktu di rumah M lebih banyak menghabiskan waktu bersama tante dan kakeknya. M juga senang bermain dengan teman-teman sebaya yang ada di sekitar rumahnya. M sangat senang bernyanyi dan menari. M termasuk siswa yang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sangat lincah, antusias dan energik. Setiap kali guru berbicara, M selalu menimpali, begitupun ketika ditanya M selalu menjawab dengan ekspresif. Logat sundanya begitu kental, dan M selalu menyebut dirinya dengan panggilan 'tete'. Sehingga beberapa guru menanggilmnya dengan panggilan "Tete Meha". Menurut ibunya, itu karena M sangat menginginkan seorang adik.

#### Pelaksanaan praktikum:

Praktikum I (Jumat, 6 Mei 2016) dilakukan di ruang playground belakang sekitar pukul 10.00-11.00. Saat itu M sedang duduk di bak kerikil setelah main seluncuran.

Sambil bermain kerikil, tester mendekati dan mengajaknya mengobrol. M langung antusias diajak mengobrol sambil bermain. Beberapa obrolan panjang akhirnya terjadi, sabil bermain di bak kerikil.

Pada praktikum II (Minggu, 8 Mei 2016) dilakukan di kelas panggung rumah Barbie (Area Playground belakang) . Saat itu anak-anak sedang bermain peran (role play). Beberapa anak playgroup kelompok A dan Kelompok B bergabung, lalu dengan semangat mereka bermain rumah-rumahan. Saat ini M berperan sebagai seorang ibu. Sedangkan teman-temannya ada yang jadi bapak, anak dan pedagang. Beberapa nak memerankan sebagai tamu, dan beberapa anak tidak ikut bermain, tetapi memilih beraktivitas sendiri di area yang sama. Dari kegiatan role play bersama teman-temannya terlihat bahwa M cukup mendominasi banyak berkata-kata atau memerintah.

## II. SKENARIO

$\Sigma$ Kalimat	Skenario	$\Sigma$ Ujaran	Satuan kata	Imbuhan	$\Sigma$ Morfem
1.	M sedang bermain seluncuran, setelah itu M bermain di bak kerikil sendirian. Saat itu M datang pertama ke sekolah dan teman-teman yang lainnya belum datang. Tester mendekati M dan mengajaknya mengobrol  T: Tete Meha lagi apa? J: <u>Ini Kak / Ada batu warnanya coklat</u> (sambil 1 1 1 1 1 1 1 1 memperlihatkan sebuah batu berwarna coklat)	2	7	1	8
2.	T: Coba mana Meha? J: <u>Ini</u> 1	1	1	0	1
3.	T: Tete Meha sudah sarapan? J: <u>Sudah / sama nasi goreng</u> 1 1 1 1	2	4	0	
4.	T: Siapa yang buat nasi gorengnya? J: <u>Bunda/ Pagi-pagi buatnya</u> 1 1 1 1	2	3	1	4
5.	T: Nasi gorengnya pake apa Meha? J: <u>Pake telur sama sosis / Enak lho!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
6.	T : Kalo ayah Meha sukanya makanan apa? J: <u>Ehm...suka daging ayah mah!</u> 1 1 1	1	3	0	3
7.	T: Kalo ayah Meha kerjanya di mana? J: <u>Iya/ ada di bengkel.</u> 1 1 1 1	2	5	01	4

8.	T : Eh Meha, Kak Rani mau foto dulu sama Meha ya? J : <u>Mau</u> / <u>mau</u> <u>Kak!</u> 1 1 1 M lalu berfoto bersama tester. Setelah itu M beranjak dari bak pasir, lalu duduk di kursi yang berada tidak jauh dari sana. M menunjukkan mainan yang dibawanya dari rumah.	2	3	0	3
9.	M dengan senang memperlihatkan boneka yang dibawanya dari rumah. J : <u>Kak Rani</u> / <u>ini boneka teteh!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
10.	T: Wah bagus banget Meha, siapa yang beli? J : <u>Ayah</u> / <u>di Singapura</u> 1 1 1	2	3	0	3
11.	T : Wah, asyik dong. Kapan ayah Meha ke Singapura? J : <u>Waktu itu</u> / <u>udah lama</u> 1 1 1 1	2	4	0	4
12.	T : Teteh meha ikut nggak? J : <u>Nggak</u> / <u>ayah kan sama teman-temannya</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	6
15.	T: O bunda juga nggak ikut? J : <u>Iya nggak atuh</u> / <u>Bunda kan sama teteh di rumah</u> 1 1 1 1 1 1 1	2	7	0	7
16.	T : Siapa nama bonekanya Meha? J : <u>Carla</u> 1	1	1	0	1
17.	T : Wah namanya bagus sekali. Siapa yang kasih nama? J : <u>Teteh Meha</u> 1 1	1	2	0	2
18.	T : Eh Meha, kalo Bunda pulang kerjanya jam berapa? J : <u>Emmmm...Bunda mah</u> / <u>pulanganya kadang sore,</u> 1 1 1 1 1 <u>kadang malam</u> 1 1	2	6	1	7
19.	T : Meha sama siapa aja di rumah? J : <u>Sama Tante Irma</u> / <u>sama Abah juga.</u> 1 1 1 1 1 1	2	6	0	6
20.	T : Meha suka main apa sama Abah? J : <u>Nggak</u> / <u>sama abah mah</u> 1 1 1	2	3	0	3
21.	T : Jadi seringnya main sama siapa? J : <u>Iya</u> / <u>sama tante Irma dan teman-teman</u> 1 1 1 1 1 1	2	6	0	6
22.	T : O teman teteh Meha banyak di rumah/? J : <u>Banyak</u> 1	1	1	0	1
23.	T : Siapa aja nama teman-teman Teteh meha di rumah? J : <u>Banyak</u> / <u>Rika</u> / <u>Fasya</u> / <u>Abel sama Razan</u> 1 1 1 1 1 1	4	6	0	6
24.	T : Meha seringnya sama siapa? J : <u>Sama Rika</u> 1 1	1	2	0	2

25.	T : kenapa sama Rika/ J : <u>kan deketan rumahnya sama teteh.</u> 1 1 1 1 1 1	1	6	0	6
26.	T : Suka main apa aja Meha sama Rika? J : <u>Main boneka sama nonton</u> 1 1 1 1	1	4	0	4
27.	T : Suka main apa aja Meha sama Rika? J : <u>Main boneka sama nonton</u> 1 1 1 1	1	4	0	4
28.	T : Nonton apa Meha? J : <u>Barbie /kan aku punya filmnya.</u> 1 1 1 1 1 Tak lama kemudian, beberapa teman M datang dan bergabung dengan M	2	4	1	5
29	T : Meha main yuk! J : <u>Ayo / main ayunan lagi yuk!</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
30	T : Ayo! J : <u>Asyik main ayunan !</u> 1 1 1 Lalu keduanya berkari menuju ayunan. Tidak lama kemudian seorang gurumengajak Meha dan beberapa temannya untuk masuk dan memulai aktivitas.	1	3	0	3
31	Aktivitas selanjutnya yang dilakukan M adalah memilih buku di perpustakaan. T : Teteh Meha pilih buku apa? J : <u>Ini kak Rani / buku Princess</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
32	Selanjutnya tester mendengar percakapan antara M dan temannya saat menjelang makan. J : <u>Siapa yang mau nugget!</u> 1 1 1 1 ( Kata M sambil mengacungkan nuggetnya) T : Aku mau! (kata beberapa temannya, sambil mengacungkan tangan)	1	4	0	4
33	T : Meha suka buku Princess? J : <u>Iya / kan aku mau kaya princess</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5
34	T : Kenapa mau kaya Prinvcss? J : <u>Princess kan cantik</u> 1 1	1	2	0	2
35	T : Oke deh teteh Meha kan memang cantik ya... J : <u>Iya dong teteh mah cantik</u> 1 1 1	1	3	0	3
36	J : <u>Nih!</u> (Kata M sambil menyodorkan nugget yang diacungkan ke temannya) T : Aku juga mau ! (kata temannya yang lain)	1	1	0	1
37	J : <u>Wah / nanti teteh nggak kebagian</u> 1 1 1 1 1 Bu guru lalu mengingatkan anak-anak untuk tertib makannya, jika ada makanan di mulut sebaiknya tidak berbicara dulu. T : Ayo teman-te,an makannya yang banyak ya!	2	4	0	6
38	T : Wah nanti teteh nggak kebagian J : <u>Nih / teteh mah sedikit lagi!</u>	2	3	0	3

	1 1 1				
39	T : Wah hebat tuh Meha sedikit lagi! J : <u>Kan kata Bunda / kasihan nanti nasinya nangis</u> 1 1 1 1 1 1 1 Setelah makan anak-anak mengantri di wastafel untuk mencuci tangan	2	6	1	7
40	J : <u>Vany / nanti main pasir yuk!</u> 1 1 1 1 1 T : Ayo!	2	5	0	5
41	J : <u>Aku mau buat Angry Bird</u> 1 1 1 1 1 T : Aku mau buat spongebob	1	5	0	5
42	J : <u>Aku punya banyak Angry bird</u> 1 1 1 1 1 T : Kamu punya berapa?	1	5	0	5
43	J : <u>Punya lima</u> T : boneka?	1	2	0	2
44	J : <u>Iya / teteh mah punya boneka Angry Bird nya</u> 1 1 1 1 1 1 1 <u>Lima</u> 1 T : Kalo baju Angry bird?	2	7	0	8
45	J : <u>Ada / teteh juga punya baju Angry bird</u> 1 1 1 1 1 1 1 T : warna apa?	2	7	0	7
46	J : <u>Merah sama biru.</u> 1 1 1 T : kalau aku warna hijau	1	3	0	3
47	Tester mendekati anak-anak Playgorup A dan Playgroup B yang sedang bermain peran di dalam rumah Barbie. T : Hai teman-teman mau main apa? J : <u>Teteh Meha mau jadi ibunya</u> 1 1 1 1 1	1	5	0	5
48	T : Terus yang lainnya jadi apa? J : <u>kan ada anaknya / ada tamu sama yang jualan.</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2	7	0	9
49	T : O nanti jualannya pa? J : <u>Jualan jus / ini kan ada kulkas isi buah-buahan</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1 (Sambil menunjukkan kulkas mainan yang didalamnya ada mainan buah-buahan plastik. Lalu mereka bermain. Ini beberapa percakapan antara M dan teman-temannya ketika sedang bermain peran.	2	7	2	9
50	T : Ibu ini aku lapar J : <u>Tunggu ya / ibu masak dulu</u> 1 1 1 1 1	2	5	0	5

51	T : Ibu masak apa? J : <u>Fried chicken</u> 1 1	1	2	0	2
52	J : Jangan pedas ya bu J : <u>Iya enggak atuh!</u> 1 1 (Kata M sambil pura-pura memasak diatas kompor gas mainan)	1	2	0	2
53	T : Kalau minumannya apa bu? J : <u>Ini ada jus</u> 1 1 1	1	3	0	3
54	T : Jua apa bu? J : <u>Jus strawberry</u> 1 1	1	2	0	2
56	T : Cepet ya bu! J : <u>iya</u> 1	1	1	0	1
57	Setelah bermain Barbie, guru mengumpulakn anak-anak untuk mendengarkan dongeng. Setelah selsai mendengrakan cerita, tester memberikan beberapa pertanyaan kepada M.  T : Tete meha tadi seru ceritanya? J : <u>Iya seru</u> 1 1	1	2	0	2
58	T Apa judulnya? J : <u>Ehmm... itu..hm tentang ikan</u> 1 1 1	1	3	0	3
59	T : Ikan apa meha? J : <u>Nggak tahu ah!</u> 1 1 M lalu berlari menuju teman-temannya yang sedang bermain dengan kelinci (binatang piaraan di sekolah).	1	2	0	2
60	T : Binatang apa aja? J : <u>Ikan dan hamster / tapi hamster satunya mati</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2	7	1	8
61	T : O iya mati kenapaMeija? J : <u>Nggak tahu atuh /da dimakan sama temannya</u> 1 1 1 1 1 1 1	2	4	2	6
62	T : Wah kasihan ya... J : <u>Iya kan sama teteh sama Bunda dikubur di Belakang</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1	8	1	9
63	T : jadi sekarang hamsternya satu lagi? J : <u>Iya kasihan nggak ada temannya</u> 1 1 1 1 1 1	1	5	1	6
64	T : Kalau ikan banyak Meha? J : <u>Iya dibalong</u> 1 1 1	1	2	1	3
65	T : Ikannya besar-besar? J : <u>Ada yang besar ada yang kecil</u>	1	6	0	6

	1 1 1 1 1 1				
66	T : Siapa yang suka kasih makan ikan? J : <u>Ehmmm...biasanya mah Abah sama ayah.</u> 1 1 1 1 1	1	4	1	5
67	T : kalau Bunda? J : <u>Nggak</u> 1	1	1	0	1
68	M lalu beraktivitas di playground depan. Bermain memisahkan warna-warna dan bentuk. Tester mencoba mengajukan beberapa pertanyaan. T : Ini bentuk apa Meija? J : <u>Kotak</u> 1	1	1	0	1
69	T : warnanya apa? J : <u>Hijau</u>	1	1	0	1
70	T : Ehm..coba meha benda apa aja yang ada disini yang warnanya hijau? J : <u>Itu! / Pohon / sandal/ bajunya Fasya sama ini!</u> 1 1 1 1 1 1 1 1 (menunjuk tempat minum berwarna hijau yang tergeletak di samping Meha)	4	7	1	8
71	T : Ih teteh Meha hebat! J : <u>Teteh meha kan kata Bunda juga hebat</u> 1 1 1 1 1 1	1	6	0	6
72	T : Kalau ini warna apa? J : <u>Ini warna merah</u> 1 1 1	1	3	0	3
73	T : Bentuknya apa? J : <u>lingkaran</u> 1	1	1	0	1
74	T : Benda apa saja yang bentuknya lingkaran? J ; <u>Ehm...itu roda motor sama...eh....holahop!</u> 1 1 1 1 1	1	5	0	5
75	T : Coba kalau yang warna ungu mana? J : <u>Ini warnanya ungu</u> 1 1 1 1	1	3	1	4
76	T : kalau yang kuning? J : <u>Ini kuning</u> 1 1 (sambil mengambil segitiga warna kuning)	2	1	0	2
77	T : teteh meha, kalau buah-buahan yang warnanya kuning ada nggak? J : <u>Ada pisang.</u> 1 1	1	2	0	2
78	T : Tapi kalau pisangnya masih mentah warnanya apa? J : <u>Hmm...hijau sih</u> 1	1	1	0	1
79	T : Iya betul. Kalau yang sudah matang warnanya	1	4	0	4

	suka kuning ya, kalau yang mentah masih hijau. J : <u>Aku suka makan pisang</u> 1 1 1 1				
80	T : Wah bagus itu menyehatkan J : <u>Iya / bunda juga suka makan pisang kaya aku</u> 1 1 1 1 1 1 1 1	2	8	0	8
	JUMLAH	115	302	17	320

### III. TEORI

#### A. Pemerolehan Bahasa Pertama

Pemerolehan bahasa atau akuisisi adalah proses yang berlangsung di dalam otak seorang anak ketika dia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya. Pemerolehan bahasa biasanya dibedakan dari pembelajaran bahasa (*language learning*). Pembelajaran bahasa berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia mempelajari bahasa pertamanya. Jadi, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertama, sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa kedua.

Setiap anak yang normal akan belajar bahasa pertama (bahasa ibu) dalam tahun-tahun pertamanya dan proses itu terjadi hingga kira-kira umur lima tahun (Nababan, 1992:72). Dalam proses perkembangan, semua anak manusia yang normal paling sedikit memperoleh satu bahasa alamiah. Dengan kata lain, setiap anak yang normal atau mengalami pertumbuhan yang wajar memperoleh sesuatu bahasa, yaitu bahasa pertama atau bahasa ibu dalam tahun-tahun pertama kehidupannya, kecuali ada gangguan pada anak tersebut.

Proses pemerolehan bahasa merupakan suatu hal yang kontroversial antara para ahli bahasa. Permasalahan yang diperdebatan antara para ahli adalah pemerolehan bahasa yang bersifat *nuture* dan *nature* (Dardjowidjojo, 2010:235). Ahli bahasa yang menganut aliran behaviorisme mengatakan bahwa pemerolehan bahasa bersifat *nurture*, yakni pemerolehan ditentukan oleh alam lingkungan. Ahli bahasa lain mengatakan manusia dilahirkan dengan suatu tabula rasa, yakni semacam piring kosong tanpa apa pun. Piring tersebut kemudian diisi oleh alam termasuk bahasanya.

#### B. Perkembangan Sintaksis

Pemerolehan sintaksis pada anak-anak dimulai pada usia kurang dari 2:0 tahun. Pada usia tersebut anak sudah bisa menyusun kalimat dua kata atau lebih *two*

*word utterance* ‘Ujaran Dua Kata’ (UDK). Anak mulai dengan dua kata yang diselingi jeda sehingga seolah-olah dua kata itu terpisah. Dengan adanya dua kata dalam UDK maka orang dewasa dapat lebih bisa menerka apa yang dimaksud oleh anak karena cakupan makna menjadi lebih terbatas. UDK sintaksisnya lebih kompleks dan semantiknya juga semakin jelas (Dardjowidjojo, 2010:248). Ciri lain dari UDK adalah kedua kata tersebut adalah kata-kata dari kategori utama, yaitu nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:249) anak usia 2;0 telah menguasai hubungan kasus-kasus dan operasi-operasi seperti pelaku-perbuatan (FN-FV), pelaku-objek (FN-FN), perbuatan-objek (FV-FN), perbuatan-lokasi (FV-FAdv), pemilik-dimiliki (FN-FV), objek-lokasi (FN-FAdv), atribut-entitas, nominative, minta ulang, tak-ada lagi. Walaupun, maknanya sudah jelas tetapi setiap ujaran anak harus disesuaikan dengan konteksnya.

### C. Pengukuran *Mean Length of Utterance (MLU)*

*MLU* merupakan pengukur untuk perkembangan sintaksis anak. Menurut Brown (dalam Dardjowidjojo, 2010:241) cara menghitung *MLU* dapat dilakukan dengan beberapa langkah, pertama mengambil sampel sebanyak 100 ujaran. Kedua, menghitung jumlah morfemnya. Ketiga, membagi jumlah morfem dengan jumlah ujaran, seperti pada rumus berikut.

$$MLU = \frac{\Sigma \text{morfem}}{\Sigma \text{utterance}}$$

Brown (dalam Owens, 2008) membagi tahap pemerolehan bahasa anak berdasarkan *MLU* anak menjadi sepuluh tahap, yaitu :

1. Tahap I *MLU* (1—1,5) pada usia 12—22 bulan
2. Tahap II *MLU* (1,5—2,0) pada usia 27—28 bulan
3. Tahap III *MLU* (2,0—2,25) pada usia 27-28 bulan
4. Tahap IV *MLU* (2,25—2,5) pada usia 28—30 bulan
5. Tahap V *MLU* (2,5—2,75) pada usia 31—32 bulan
6. Tahap VI *MLU* (2,75—3,0) pada bulan biasa 33—34 tahun
7. Tahap VII *MLU* (3,0—3,5) pada usai 35—39 bulan
8. Tahap VIII *MLU* (3,5—3,45) pada usia 38—40 bulan

9. Tahap IX *MLU* (3,5—3,45) pada usia 41-46 duluan
10. Tahap X *MLU* (3,45+) pada usia +47 bulan

#### IV. PERHITUNGAN

$MLU = \frac{\Sigma \text{morfem}}{\Sigma \text{utterance}}$
$MLU = \frac{320}{115}$
$MLU = 2.78$

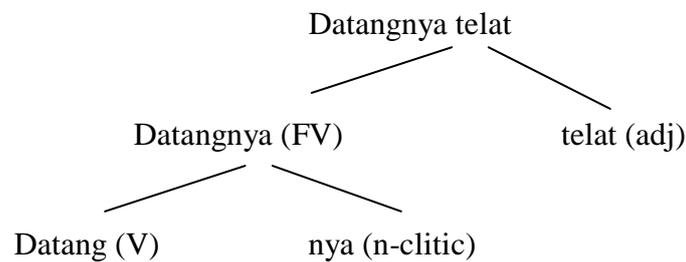
MLU menunjukkan angka 2.78 yang termasuk pada indeks MLU tahap VI

#### V. ANALISIS

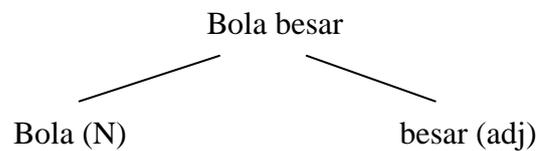
- Pada hasil perhitungan mean length of utterance (MLU) didapatkan nilai sebesar 2.78. Nilai tersebut termasuk pada indeks MLU Brown tahap VI. Pada kasus ini, pemerolehan bahasa M belum sesuai dengan usianya (seharusnya pada tahap VIII).
- M memiliki pembendaharaan kata yang cukup luas, dimana M masih dapat merespon pertanyaan dari tester dengan jawaban yang dapat dimengerti. M sebenarnya sudah mampu menggunakan kalimat sederhana dalam pernyataan. M mampu menjawab pertanyaan dengan jawaban kata walaupun belum dengan kalimat lengkap.
- M merupakan anak yang cukup mampu bersosialisasi dengan orang baru. M pun memiliki keinginan untuk mengekspresikan apa yang menjadi keinginan dan perasaannya. M termasuk anak yang ramah dan berteman banyak.
- M menguasai bahasa ibu yaitu bahasa Indonesia dalam percakapan baik dengan tester maupun di sekolahnya. Pada beberapa percakapan didapatkan ada aksen Sunda seperti kata “mah” yang mewarnai bahasa M. Hal ini mungkin dikarenakan M memang dibesarkan di daerah Sunda dari kecil sehingga M menggunakan aksen Sunda dalam beberapa kalimat yang diucapkannya.

- Perkembangan fonologi M sudah cukup baik dimana pelafalan setiap kata diucapkan dengan jelas dan dapat dimengerti oleh tester. Dalam merespon pertanyaan dari tester, M mampu memberikan pelafalan konsonan dan vokal yang jelas. Hanya pada pengucapan konsonan “r” masih terdengar cadel sehingga pelafalannya terdengar diakhiri dengan “l”.
- M sudah mampu mendiferensiasikan penggunaan kata benda, kata kerja, kata depan dan kata ganti orang. Selain itu, M pun sudah mampu mengekspresikan kelompok kata (frasa) dengan gabungan kata nomina, verba, adjektiva, dan adverbial. Contohnya:

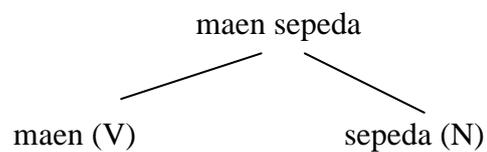
- perbuatan-sifat (FV-FAdj),



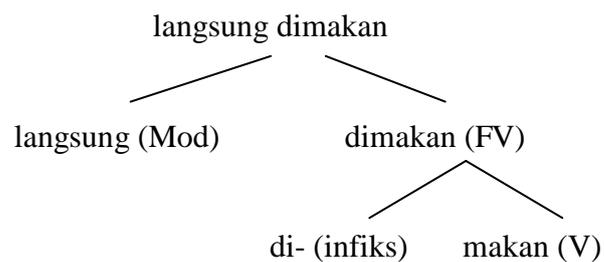
- objek-sifat (FN-FAdj)



- perbuatan-objek (FV-FN)



- modalitas-perbuatan (Mod-FV)



- M sudah menggunakan fungsi bahasa untuk berkomunikasi dengan teman seusianya dan orang dewasa. Selain itu M pun melakukan percakapan yang mampu dimengerti.
- Perkembangan pada bagian morfologi pun M sudah berkembang. M sudah menggunakan kalimat 2 kata dan M sudah mampu menggunakan imbuhan (di-) dan kata berulang (ditendang-tendang).
- Perkembangan sintaksis M sudah berkembang dimana M sudah memahami kalimat aktif dan pasif, kata singel atau jamak

## VI. SIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Simpulan

Berdasarkan data dan analisis yang dikemukakan di atas disimpulkan bahwa pemerolehan bahasa M mencapai tahap di bawah usai seharusnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya komunikasi dengan teman sebayanya ketika bermain karena M lebih banyak meluangkan waktu di rumah dengan orangtuanya yang juga bekerja.

### 6.2 Saran

- Saran untuk orangtua adalah meluangkan waktu bagi M untuk berkomunikasi dengan pelafalan yang lebih jelas, menambah pembendaharaan kata, memperbaiki penggunaan morfem dengan imbuhan yang tepat, memberikan rangsanagn dengan lingkungan sosial yang mendukung pemerolehan bahasa terutama dengan teman sebayanya.
- Saran untuk guru pengajar adalah memberikan *reward* pada pengucapan bahasa yang sudah tepat.

# LAMPIRAN I

M sedang duduk di sekitar area Playground belakang



M berfoto bersama Tester di area playground belakang, setelah bercakap-cakap



M dan teman-temannya setelah bermain di Rumahbarbie



# LAMPIRAN II

Praktikum I (Jumat, 6 Mei 2016) dilakukan di ruang playground belakang sekitar pukul 10.00-11.00. Saat itu M sedang duduk di bak kerikil setelah main seluncuran. Sambil bermain kerikil, tester mendekati dan mengajaknya mengobrol. M langung antusias diajak mengobrol sambil bermain. Beberapa obrolan panjang akhirnya terjadi, sabil bermain di bak kerikil.

Praktikum1
<p>M sedang bermain seluncuran, setelah itu M bermain di bak kerikil sendirian. Saat itu M datang pertama ke sekolah dan teman-teman yang lainnya belum datang. Tester mendekati M dan mengajaknya mengobrol</p> <p>T: Tete Meha lagi apa?</p> <p>J: Ini Kak. Ada batu warnanya coklat (sambil memperlihatkan sebuah batu berwarna coklat)</p> <p>T: Coba mana Meha?</p> <p>J:Ini</p> <p>T: Tete Meha sudah sarapan?</p> <p>J: Sudah, sama nasi goreng</p> <p>T: Siapa yang buat nasi gorengnya?</p> <p>J : Bunda. Pagi-pagi buatnya</p> <p>T: Nasi gorengnya pake apa Meha?</p> <p>J : Pake telur sama sosis. Enak lho!</p> <p>T: Kalo ayah Meha sukanya makanan apa?</p> <p>J : Ehm...suka daging ayah mah!</p> <p>T : Kalau ayah lagi kerja Meha?</p> <p>J : Iya, ada di bengkel.</p> <p>T : Eh Meha, Kak Rani mau foto dulu sama Meha ya?</p> <p>J : Mau mau Kak!</p> <p>M lalu berfoto bersama tester. Setelah itu M beranjak dari bak pasir, lalu duduk di kursi yang berada tidak jauh dari sana. M menunjukkan mainan yang dibawanya dari rumah.</p>
<p>M dengan senang memperlihatkan boneka yang dibawanya dari rumah.</p> <p>J : Kak Rani, ini boneka tete!</p> <p>T: Wah bagus banget Meha, siapa yang beli?</p> <p>J : Ayah, di Singapura</p> <p>T : Wah, asyik dong. Kapan ayah Meha ke Singapura?</p>

J : Waktu itu, udah lama

T : Tete meha ikut nggak?

J : Nggak, ayah kan sama teman-temannya

T: O bunda juga nggak ikut?

J : Iya nggak atuh, Bunda kan sama tete di rumah

T : Siapa nama bonekanya Meha?

J : Carla

T : Wah namanya bagus sekali. Siapa yang kasih nama?

J : Tete Meha

T : Eh Meha, kalo Bunda pulang kerjanya jam berapa?

J : Emmmm, Bunda mah pulangnyan kadang sore, kadang malam

T : Meha sama siapa aja di rumah?

J : Sama Tante Irma, sama Abah juga.

T : Meha suka main apa sama Abah?

J : Nggak, sama abah mah

T : Jadi seringnya main sama siapa?

J : Iya sama tante Irma dan tem,an-teman

T : O teman tete Meha banyak di rumah/?

J : Banyak

T : Siapa aja nama teman-teman Tete meha di rumah?

J : Banyak, Rika, Fasya, Abel sama Razan

T : Meha seringnya sama siapa?

J : Sama Rika

T : kenapa sama Rika/

J : kan deketan rumahnya sama tete.

T : Suka main apa aja Meha sama Rika?

J : Main boneka sama nonton

T : Nonton apa Meha?

J : Barbie, kan aku punya filmnya.

Tak lama kemudian, beberapa teman M datang dan bergabung dengan M

T : Meha main yuk!

J : Ayo main ayunan lagi yuk!

T : Ayo!

J : Asyik main ayunan

Lalu keduanya berkari menuju ayunan. Tidak lama kemudian seorang gurumengajak Meha dan beberapa temannya untuk masuk dan memulai aktivitas.

Aktivitas selanjutnya yang dilakukan M adalah memilih buku di perpustakaan.

T : Tete Meha pilih buku apa?

J : Ini kak Rani, buku Princess

T : Meha suka buku Princess?

J : Iya, kan aku mau kaya princess

T : Kenapa mau kaya Prinvcce?

J : Proccce kan cantik

T : Oke deh tete Meha kan memang cantik ya...

J : Iya dong tete mah cantik

Selanjutnya tete mendengar percakapan antara M dan temannya saat menjelang makan.

J : Siapa yang mau nugget! ( Kata M sambil mengacungkan nuggetnya)

T : Aku mau! (kata beberapa temannya, sambil mengacungkan tangan)

J :Nih! (Kata M sambil menyodorkan nugget yang diacungkan ke temannya)

T : Aku juga mau ! (kata temannya yang lain)

J : Wah nanti tete nggak kebagian

Bu guru lalu mengingatkan anak-anak untuk tertib makannya, jika ada makanan di mulut sebaiknya tidak berbicara dulu.

T : Ayo teman-te,an makannya yang banyak ya!

J : Nih tete mah sedikit lagi!

T : Wah hebat tuh Meha sedikit lagi!

J : Kan kata Bunda, kasihan nanti nasinya nagis

Setelah makan anak-anak mengantri di wastafel untuk mencuci tangan

J : Vany, nanti main pasir yuk!

T : Ayo!

J : Aku mau buat angry bird

T : Aku mau buat spongebob

J : Aku punya banyak Angry bird

T : Kamu punya berapa?

J Punya lima

T : boneka/

J : Iya teteh mah punya boneka Angry Bird nya lima

T : Kalo baju Angry bird?

J : Ada, teth juga punya baju Angry bird

T : warna apa?

J : Merah sama biru.

T : kalau aku warna hijau

Pada praktikum II (Minggu, 8 Mei 2016) dilakukan di kelas panggung rumah Barbie (Area Playground belakang) . Saat itu anak-anak sedang bermain peran (role play). Beberapa anak playgroup kelompok A dan Kelompok B bergabung, lalu dengan semangat mereka bermain rumah-rumahan. Saat ini M berperan sebagai seorang ibu. Sedangkan teman-temannya ada yang jadi bapak, anak dan pedagang. Beberapa nak memerankan sebagai tamu, dan beberapa anak tidak ikut bermain, tetapi memilih beraktivitas sendiri di area yang sama. Dari kegiatan role play bersama teman-temannya terlihat bahwa M cukup mendominasi dan banyak berkata-kata atau memerintah.

#### Praktikum 2

Tester mendekati anak-anak Playgorup A dan Playgroup B yang sedang bermain peran di dalam rumah Barbie.

T : Hai teman-teman mau main apa?

J : Tete Meha mau jadi ibunya

T : Oh mau main rumah-rumahan?

J : Bukan rumah-rumahan tapi ibu-ibuan?

T : Kan ini di dalam rumah?

J : Iya tapi kan teteh mah jadi ibunya

T : Siapa yang jadi ayahnya meha?

J : Aruma

T : Terus yang lainnya jadi apa?

J : Iya ka nada anaknya, ada tamu sama yang jualan.

T : O nati jualannya pa?

J : Jualan jus, ini ka nada kulkas isi buah-buahan (Sambil menunjukkan kulkas mainan yang didalamnya ada mainan buah-buahan plastik. Lalu mereka bermain. Ini beberapa percakapan antara M dan teman-temannya ketika sedang bermain peran.

T : Ibu ini aku lapar

J : Tunggu ya, ibu masak dulu

T : Ibu masak apa?

J : Fried chicken

J : Jangan pedas ya bu

J : Iya enggak atuh! (Kata M sambil pura-pura memasak diatas kompor gas mainan)

T : Ibu sudah masak belum?

J : Sebentar lagi

T : Kalau minumannya apa bu?

J : Ini ada jus

T : Jua apa bu?

J : Jus strawberry

T : Cepet ya bu!

J : iya

Setelah bermain Barbie, guru mengumpulakn anak-anak untuk mendengarkan dongeng. Setelah selsai mendengrakan cerita, tester memberikan beberapa pertanyaan kepada M.

T : Tete meha tadi seru ceritanya?

J : Iya seru

T Apa judulnya?

J : Ehmm... itu..hm tentang ikan

T : Ikan apa meha?

J : Nggak tahu ah!

M lalu berlari menuju teman-temannya yang sedang bermain dengan kelinci (binatang piaraan di sekolah). Tester mengikuti M.

T : Tete Meha di rumah punya binatang nggak?

J : Punya

T : Binatang apa aja?

J : Ikan dan hamster, tapi hamster satunya mati

T : O iya mati kenapaMeija?

J : Nggak tahu atuh da dimakan sama temannya

T : Wah kasihan ya...

J : Iya kan sama tete sama Bunda dikubur di belakang

T : jadi sekarang hamsternya satu lagi?

J : Iya kasihan nggak ada temannya

T : Kalau ikan banyak Meha?

J : Iya dibalung

T : Ikannya besar-besar?

J : Ada yang besar ada yang kecil

T : Siapa yang suka kasih makan ikan?

J : Ehmmm...biasanya mah Abah sama ayah.

M lalu beraktivitas di playground depan. Bermain memisahkan warna-warna dan bentuk. Tester mencoba mengajukan beberapa pertanyaan.

T : Ini bentuk apa Meija?

J : Kotak

T : warnanya apa?

J : Hijau

T : Ehm..coba meha benda apa aja yang ada disini yang warnanya hijau?

J : Itu! Pohon, sandal, bajunya Fasya sama ini! (menunjuk tempat minum berwarna hijau yang tergeletak di samping Meha)

T : Ih teteh Meha hebat!

J : teteh meha kan kata Bunda juga hebat

T : Kalau ini warna apa?

J : Ini warna merah

T : Bentuknya apa?

J : lingkaran

T : Benda apa saja yang bentuknya lingkaran?

J ; Ehm...itu roda motor sama...eh...holahop!

T : Coba kalau yang warna ungu mana?

J : Ini warnanya ungu (sambil mengambil dan memperlihatkan balok kayu warna ungu)

T : kalau yang kuning?

J : Ini kuning (sambil mengambil segitiga warna kuning)

T : teteh meha, kalau buah-buahan yang warnanya kuning ada nggak?

T : Ada pisang.

T : Tapi kalau pisangnya masih mentah warnanya apa?

J : Hmm...hijau sih

T : Iya betul. Kalau yang sudah matang warnanya suka kuning ya, kalau yang mentah masih hijau.

J : teteh Meha juga suka pisang da

T : Wah sama dong, Kak rani juga suka!

J : iya

Pada saat jam pulang, M dijemput oleh tantenya . Terdapat beberapa percakapan dengan tantenta.

T : Tete Meha belajar apa hari ini?

J : Main rame

T : main apa Teh?

J : main ibu-ibuan

T : Ph tete meha jadi ibunya?

J : Iya

T : Terus siapa yang jadi anaknya?

J : Vany.

T : tete Meha tadi makannya habis nggak?

J : Habis atuh

T : Sip Hebat

J : Ateu, nanti aku mau belie s krim ya?

T : lho kan kata Bunda jangan dulu, tete Meha kan agak pilek

J : ehmm (agak cemberut) kapan atuh?

T : Iya nanti kalau udah sembuh

J : Ini kan udah sembuh

T : Belum, sedikit lagi.

J : tapi da tete mah nggak sakit

T : Iya nahti bilang dulu Bunda sama ayah

J : Ya...

T : be;li makanan yang lain dulu aja ya?

J : Iya atuh

T : Ayo udah salam belum sama kakak-kakak?

J : udah

T : Bilang atuh mau pulang dulu!

J : Kak Rani! Kak Mesaa! Tete pulang dulu ya!

T : Sambil salam atuh

M mencium tangan beberapa guru lalu pamit pulang bersama tantenta.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Mar'at, Samsunuwiyati. 2005 Psikolinguistik Sebuah Pengantar. Bandung: Refika Aditama
2. Nababan. 2003. Psikolinguistik dan Pemerolehan Bahasa. Yogyakarta: Andi.